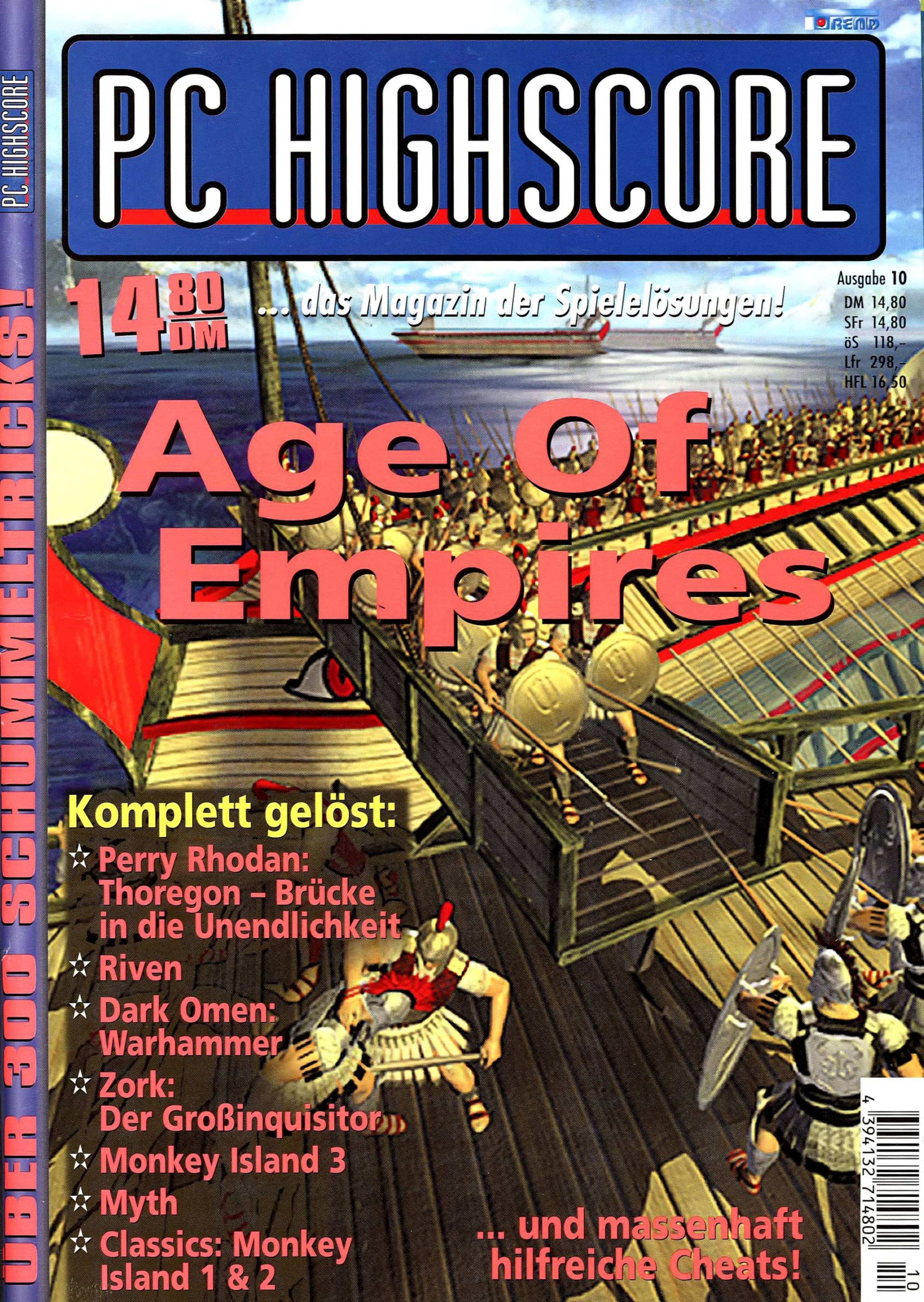


PC HIGHSCORE
ÜBER 300 SCHUMMELTRICKS!
PC HIGHSCORE
14,80 DM
... das Magazin der Spielelösungen!
Ausgabe 10
DM 14,80
SFr 14,80
öS 118,-
Lfr 298,-
HFL 16,50
Age Of Empires
Komplett gelöst:
Perry Rhodan: Thoregon – Brücke in die Unendlichkeit
Riven
Dark Omen: Warhammer
Zork: Der Großinquisitor
Monkey Island 3
Myth
Classics: Monkey Island 1 & 2
... und massenhaft hilfreiche Cheats!
4 394132 714802
10

Neues Titelkonzept beim TREND-Verlag

Achten Sie auf folgende Titel im Zeitschriften-Handel:



Unsere Vollversions-Serien jetzt in neuem Look!

Hier am Beispiel der CD-TOP:



Ausführliche Beschreibung der Heft-Vollversion



Im Zeitschriftenhandel können Sie ab sofort auch ältere, ausverkaufte Ausgaben portofrei nachbestellen.

(Hinweis für den Zeitschriftenhandel: Ein Service in Zusammenarbeit mit LOGIPRESS).

TREND Verlag · D-79426 Buggingen
Tel. 07631/360-500 · Fax 07631/360-599

EIN STRÄUSSCHEN BUNTES



Auch in dieser zehnten Ausgabe der PC Highscore haben wir für Sie wieder eine bunte Mischung aus den verschiedensten Genres zusammengestellt.

Futuristisch beginnt es mit „Perry Rhodan: Thoregon - Brücke in die Unendlichkeit". Der berühmte Weltraumheld hat in diesem Spiel mysteriösen Vorkommnissen auf dem Planeten Trokan auf den Grund zu gehen. Wir zeigen Ihnen, wie Sie das Geheimnis am besten lösen.

Äußerst geheimnisvoll geht es auch im „Myst"-Nachfolger „Riven" zu: Bevor auf einer mysteriösen Inselwelt die verschwundene Frau gefunden werden kann, sind zuerst zahlreiche vertrackte Rätsel zu lösen.

Strategisch kluges Vorgehen ist in „Dark Omen: Warhammer" gefordert. In der Warhammer-Welt ist das Böse erwacht, Armeen von Untoten drohen das Imperium ins Verderben zu stürzen. Gehen Sie nach unserer Lösung vor, und es wird Ihnen gelingen, den Fortbestand des Landes zu sichern.

Ebenfalls mit Untoten und anderen Schergen des Bösen haben Sie es im Echtzeitstrategical „Myth" zu tun. Unser Leitfaden hilft Ihnen, so manche harte Nuß zu knacken.

„Age of Empires" führt weit zurück in die Vergangenheit: Helfen Sie Ihren digitalen Völkchen bei der zivilisatorischen Entwicklung, und führen Sie sie sicher in die Eisenzeit.

Im Land „Zork" trägt das Böse den Namen Yannik. Als „Der Großinquisitor" führt er ein grausames Regiment. Als er der Bevölkerung auch noch die Ausübung der Magie verbietet, wird es Zeit, seine Macht zu brechen ...

Der dritte Teil der legendären Monkey-Island-Saga wäre nun auch geknackt: Held Guybrush Threepwood kann nach zahlreichen Abenteuern endlich seine Freundin Elaine in die Arme schließen.

Wie Sie ihn glücklich durch vielerlei Gefahren lotsen und ihn auch gegen seinen alten Feind LeChuck bestehen lassen - unsere Lösung verrät es Ihnen. Auch unsere Klassiker drehen sich um den Piraten-Azubi, denn was liegt näher, als bei dieser Gelegenheit seine beiden früheren Abenteuer noch einmal vorzustellen: Begleiten Sie ihn also bei seinen ersten Berufserfahrungen, und unterstützen Sie ihn bei der Lösung von „The Secret of Monkey Island".

Im zweiten Teil, „LeChucks Revenge", hat er sich wieder einmal mit seinem Erzfeind, dem Zombie-Piratenkapitän, herumzuschlagen.

Last, but not least finden Sie auch in dieser Ausgabe die bewährte Cheat-Corner, die mit mit kleinen Mogeltips weiterhilft. Und nun wünschen viel Spaß beim Lesen und Lösen

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier und das PC Highscore Team

IMPRESSUM

Verlag:
TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
PEARL-Str. 1
79426 Buggingen
Tel.: 07631/360-500
Fax: 07631/360-444

Chefredakteur:
Carsten Borgmeier

Redaktion:
Editorial Services
Lange Str. 112
27749 Delmenhorst
Tel.: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789
Claas Wolter,
Waltraud Schmidt, Jan Zumholz

Koordination:
Ursula Kasubke

Layout, Satz und Belichtung:
Style of the Arts. GmbH
PEARL-Str. 1
79426 Buggingen
Tel.: 07631/360-950

Titel:
Michael H. Sichler

Layout:
Dieter Trompeter,
Vincenzo Mastroberti,

Heftproduktion:
Stephan Striegel, Vernon Warren

Anzeigenleitung:
Eric Krankemann

Druck:
Heckel, Nürnberg

Druckauflage:
50 000

Vertrieb:
TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen

Vertriebsleitung:
Reinhard Jansohn
Tel.: 07631/360-503,
Fax.: 07631/360-599

Erscheinungsweise: 4 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis: (inkl. 16% Mwst.): 14,80 DM

Abo Preis: (6 Ausgaben inkl. Versandkosten): 75,90 DM

Abo-Betreuung:
Tel.: 07631/360-525,
Fax.: 07631/360-444

Bankverbindung:
Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Konto-Nr. 159492

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nimmt der Verlag entgegen.



INHALTSVERZEICHNIS

SPIELELÖSUNGEN

CLASSIC

CHEATCORNER

RUBRIKEN

Perry Rhodan:

Thoregon - Brücke in die Unendlichkeit

Perry Rhodan wird in diesem Abenteuer vor eine schwierige Aufgabe gestellt. Auf einem Planeten des Sol-Systems geschehen merkwürdige Dinge, die sich keiner erklären kann. Der Zeitschirm auf Trokan ist zusammengebrochen, und ein Zeitraffereffekt ist entstanden. Nun ist es an unserem unsterblichen Weltraumhelden, diesen mysteriösen Vorkommnissen auf den Grund zu gehen.



Auf ins Abenteuer!

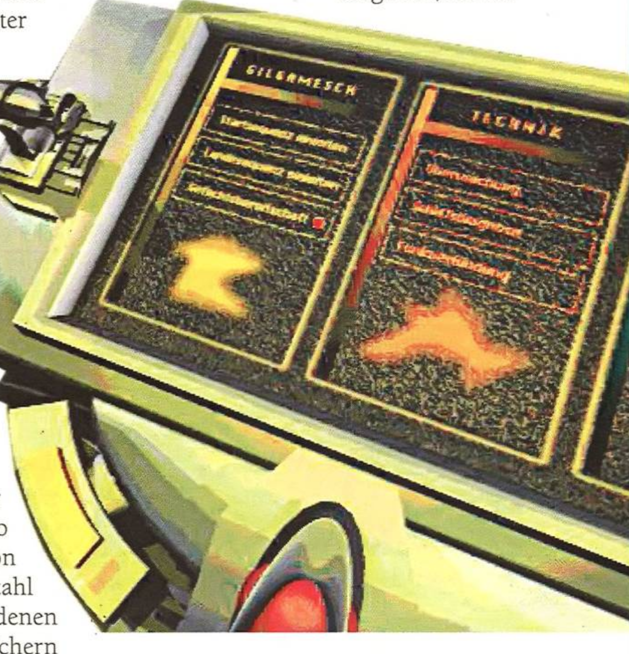
Teil 1: Camelot

Geheimer Stützpunkt der Unsterblichen

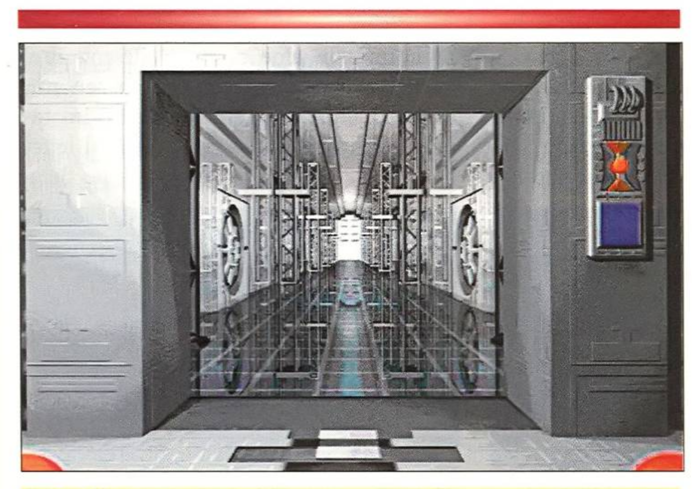
Auf dem Stützpunkt Camelot befindet sich Perry Rhodan in einem Raum mit vielen Türen. Er geht drei Türen nach links und drückt an der Armatur rechts neben der Tür auf das braune Dreieck unter dem orangefarbenen Schalter. Nun kann Perry durch die geöffnete Tür gehen. Im dahinterliegenden Gang spaziert er zur zweiten Tür von rechts und öffnet diese. Somit gelangt er in einen Raum, in dem er links die rechte Tür des Metallschrankes öffnet. Dort findet er ein Multifunktionswerkzeug und steckt es ein. Dann geht Perry durch die achteckige Röhre in die Energiezentrale. Am anderen Ende des Raumes dreht er sich nach rechts und öffnet den Kasten. Dort ist ein Schalter zu sehen, den er betätigt.

Jetzt dreht er sich wieder nach links zum Kontrollpult mit den sechs roten Feldern. Aus der offenen Klappe nimmt er einen Aufbewahrungsbehälter für einen syntronischen Speicher und Rechenchip. Im Inventar kann er diesen Behälter öffnen und einen syntronischen Speicher und Rechenchip herausnehmen. Rhodan kehrt zurück auf den Hauptgang und öffnet die hintere linke Tür. Im Raum dahinter geht er auf den Lichtstrahl zu und gelangt so zu seinem Arbeitsplatz. Links davon ist eine Wand mit einer großen Anzahl von Schubfächern zu sehen, von denen Perry drei öffnen kann. In den Fächern findet er ein Nachtsichtgerät, eine Flasche Vurguzz, einen Minikonstruktor und einen bioenergetischen Würfel.

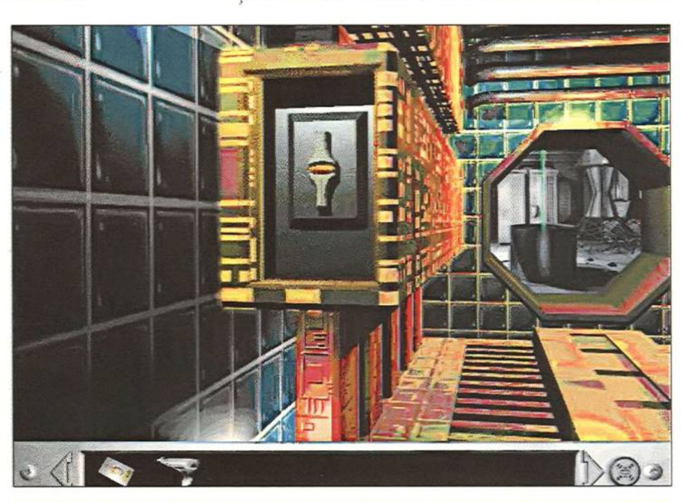
An seinem Arbeitsplatz aktiviert er das Syntron (Computerterminal) und entdeckt unter der Option „Nachrichten" zwei Eintragungen. Eine ist von Attaca Meganon, der auf



dem Planeten Trokan fünfdimensionale Störungen festgestellt hat. Da Rhodan die Nachricht nicht beantworten kann, trifft

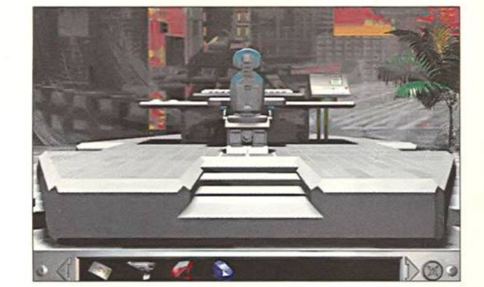


Auf Camelot



Was wohl passiert, wenn man den Knopf drückt?

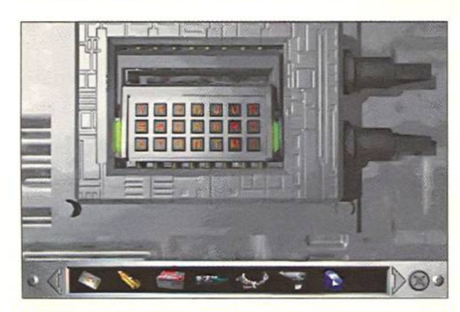
Perry Rhodan: Thoregon


Perrys Arbeitsplatz


Hinter der Tür liegt der Flughangar


Perry muß mit dem Gleiter zur Zero


Der Planet Trokan


Das Paßwort heißt MARTHIDA

er die Entscheidung, persönlich mit Meganon zu sprechen und nach Oophrat zu fliegen. Also schaut er sich die verfügbaren Einheiten an und macht die Zero startbereit. Nun kehrt er zurück auf den Hauptgang und öffnet dort die vordere rechte Tür. Hinter der Tür geht Perry auf den Lichtstrahl zu bis zu einer Stahltür, die er öffnet.

Jetzt betritt unser Held den Flughangar, geht geradeaus und dann nach rechts. Anschließend wendet er sich nach links und marschiert dreimal voraus. Nun wendet er sich nach rechts und erblickt dort einen kleineren Gleiter, mit dem er zur Zero herüberfliegt. Dazu drückt Perry im Gleiter sitzend auf die Anzeige in der Mitte. Der Gleiter kommt vor der Zero zum Stehen, und Rhodan braucht nur noch auf den blauen Strahl zuzulaufen. In der Zero geht er den Gang entlang bis zum Steuerpult, auf dem sich das Syntron befindet. Der Bordcomputer meldet Startbereitschaft, und die Reise zum Planeten Oophrat kann beginnen.

Teil 2: Oophrat

Attaca Meganons Geheimlabor

Im Oophrat-System startet Perry am Syntron die Sonde. Diese ortet auf dem Planeten den Laborkomplex des Meganon. Wenn das erledigt ist, schaut Rhodan sich das Megakalup-Diagramm dreimal an. Sobald er zum dritten Mal das Diagramm anschaut, sind die Werte soweit gesunken, daß Transmitteraktivitäten für kurze Zeit möglich sind. Nun geht Perry den Gang der Zero bis zum Ende entlang und marschiert nach rechts in den Transmitterraum. Diesen aktiviert er nun und sucht als Empfänger den Gebäudekomplex Alpha. Dort entdeckt er direkt voraus eine Rampe, die zu einem verschlossenen Gebäude führt. An der Tür drückt er den leuchtend grünen Schalter und gibt auf der Tastatur das Paßwort MARTHIDA ein.

Im Inneren des Gebäudes geht er auf die Säule in der Mitte zu, wendet sich dann nach rechts und geht geradeaus zum Syntron an der hinteren Wand. Als Rhodan versucht, das Syntron zu aktivieren, meldet es, daß es ein defektes Bauteil mit der Bezeichnung RXJ39D habe. Perry geht anschließend zwei Schritte zurück und dreht sich zweimal nach links. Am Tastenfeld der mittleren Säule drückt er nun den linken oberen Knopf. Danach betätigt er rechts den zweiten Knopf von oben und schließlich links den zweiten Knopf von unten. Jetzt braucht Perry nur noch die CHECK-Taste zu drücken und anschließend links durch die geöffnete Tür zu schreiten.

Dort steht auf einem Pult eine kugelförmige Apparatur und links daneben eine kleine Tastatur. Diese Tastatur besteht aus zwei Tastenfeldern. Auf dem rechten Tastenfeld drückt Perry die Tasten R,X, J und die rote Taste. Auf dem linken Tastenfeld drückt er die Tasten 3, 9, D und auch hier die große rote Taste. Nun hat sich die kugelförmige Apparatur geöffnet, und der syntronische Speicher- und Rechenchip kann dort in die Halterung eingesetzt werden. Nun benutzt Perry das vormals defekte Syntron im Nebenraum, um einige Informationen über Meganon zu bekommen. Anschließend verläßt er den Komplex und läßt sich vom Transmitter zur Trafo-Station befördern.

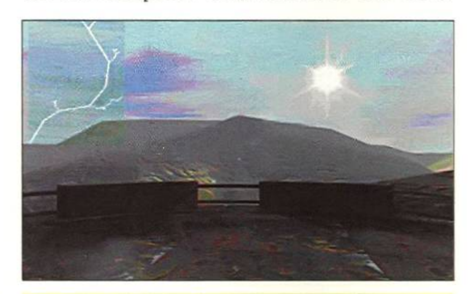
Dort geht Perry nach rechts zu der Plattform, und von dort aus kann er auf einen großen See schauen. Diesen See sieht er sich dreimal an und macht jeweils danach einen Schritt zurück. Beim letzten Mal erkennt Perry einen Blitz, der vom Himmel zuckt. Nun geht es mit dem Transmitter zurück zum Gebäudekomplex Alpha und von dort aus zur Zero. Er aktiviert das Syntron und findet unter der Rubrik „astronomische Daten“ Informationen über den Planeten Oophrat. Hiervon merkt sich Perry die Beta-Koordinaten: X=27.41 und Y=12.59. Er geht anschließend durch den Hauptgang der Zero und marschiert dort durch den ersten Durchgang zur rechten.

Er kommt in eine große Halle mit drei Gleitern, von denen er den linken mit der Bezeichnung „Zero 3“ betritt. Im Inneren aktiviert er das Syntron und leitet die Startsequenz ein, indem er die Beta-



So müssen die Tasten gedrückt werden


Die fertige Einstellung


Ein Blitz zuckt vom Himmel

Koordinaten von vorhin benutzt. Am Bestimmungsort steigt Rhodan die Leiter hinauf und geht auf der Plattform noch einen Schritt vor. Rechts öffnet er den Kasten, und zwei farbige Räder werden sichtbar. Das linke Rad dreht er um zehn Stellen, das rechte Rad um acht Stellen. Anschließend drückt er den rautenförmigen Schalter zwischen den beiden Stiften, wodurch eine Brücke ausgefahren wird, und über diese gelangt er nun auf die andere Seite zu Meganons Labor.

Rechts neben dem Eingang zum Labor ist eine Gegensprechanlage angebracht, die Perry nun betätigt, indem er unten an der Anlage auf den Schalter drückt. Meganon will ihn nicht einlassen, und so versucht Perry, den Wissenschaftler mit einer Flasche Vurguzz zu überreden. Um ihm die Flasche zu zeigen, hält er sie in die Kamera über dem Bildschirm. Sobald Meganon die Flasche erblickt, ist er überzeugt und sagt Perry, daß er sich den Meganon-Orter aus dem südlichen Teil des Laborkomplexes holen könne. Um diesen betreten zu können, braucht Perry eine Codekarte. Auf der Suche danach geht er den Weg links vom Laboreingang entlang und fährt am Ende mit dem Aufzug nach unten. Dort geht er geradeaus und dann nach rechts auf einen Turm zu.

Auf dem Sockel des Turmes findet Rhodan einen roten Stein, den er in den Aufzug wirft. Dadurch fährt dieser nach oben, und Perry kann auf dem Boden des Aufzugschachtes herumstöbern. Dabei findet er eine zerstörte Codekarte, die er dennoch einsteckt. Nun öffnet er im Inventar das untere Fach des Mini-Rekonstruktors und legt dort den bioenergetischen Würfel ein. Jetzt ist es möglich, die Codekarte mit Hilfe des Rekonstruktors zu reparieren. Dazu schaltet Perry das Gerät ein und hält es über die kaputte Karte. Bald ist die Karte wieder funktionsfähig, und Rhodan kann sich wieder mit dem Gleiter auf den Rückweg zur Zero machen. Von dort aus geht es mit dem Transmitter dann gleich weiter zum Gebäudekomplex Alpha.

Dort läuft er wieder auf die Rampe zu, biegt davor rechts ab, geht dann geradeaus und schließlich nach links auf eine Treppe zu. Diese führt zum Eingang des südlichen Teils des Laborkomplexes. Um den verschlossenen Eingang zu öffnen, steckt Perry die Codekarte in den Schlitz rechts neben der Tür. Dadurch öffnet sich diese, und Perry marschiert hinein. Im dahinterliegenden Raum geht er einen Schritt nach rechts, dann acht Schritte nach vorn und schließlich einen weiteren Schritt nach rechts. Er kommt vor einer Apparatur zum Stehen, an der er das rechte, grüne Dreieck drückt. Dadurch schiebt sich ein Fach nach oben, aus dem er den Meganon-Orter nimmt. Mit diesem Fund kehrt er nun mit Hilfe des Transmitters zur Zero zurück. Dort läuft er zum Syntron und erfährt von Atlan über Funk, daß der Zeitschirm um Trokan zusammengebrochen ist. Aufgrund dieser Nachricht macht er sich auf ins Sol-System, um zu untersuchen, was dort vor sich geht.

Teil 3: Kolkur

Ein Syntron läuft Amok

Im Sol-System empfängt Perry zunächst einen Bericht von TNR - Terrania News Report. Gloom Bechner berichtet hierin über die neuesten Entwicklungen auf Trokan. Durch den Zusammenbruch des Zeitschirms ist ein Zeitraffer-Effekt entstanden, der bewirkte, daß sich innerhalb kürzester Zeit eine neue Rasse, nämlich die der Herreach, und eine Zivilisation gut entwickelt haben. Der Bereich um Trokan ist von 12 Kugelraumern unter dem Kommando von LFT Kommissar Cistolo Khan abgeriegelt worden, und Perry Rhodan wird der Weiterflug nicht gestattet. Plötzlich erreicht ihn ein Funkanruf seines Freundes Atlan. Dieser gibt Rhodan den Rat, ins Kolkur-System zu fliegen, um dort aus der geheimen Fabrik einen Camelot-Mikron-Transmitter zu holen. Mit dem Transmitter könnte es Perry gelingen, Khans Blockade zu umgehen, wenn er jemanden findet, der das Gerät auf Trokan plaziert. Also nimmt er Kurs auf das Kolkur-System.

Bei der Ankunft übermittelt ihm der Bordcomputer die Nachricht, daß der Bereich der Fabrik durch CCT verseucht und die Besatzung vermutlich tot sei. Perry beschließt, dennoch nach Überlebenden zu suchen, um ihnen zu helfen, immerhin existiert das Gegenmittel Hämo-Betador. Am Ende des Hauptgangs der Zero entdeckt er einen Erste-Hilfe-Kasten (Medo-Synthese-Block). Hier wählt er links am Display das Mittel Hämo-Betador. Da der Synthetisierungsprozeß einen Moment dauert, kann Perry diesen Ort nun vorerst verlassen und zum Transmitterraum gehen. Vom Transmitter läßt er sich zum Steuerungssatelliten befördern. Dort ist höchste Eile geboten, da ein Sicherheitssystem ihn als Eindringling identifiziert und nach einem Countdown vernichten will.





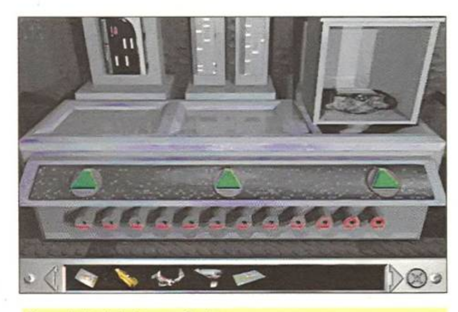
Wie kommt man da bloß rein?



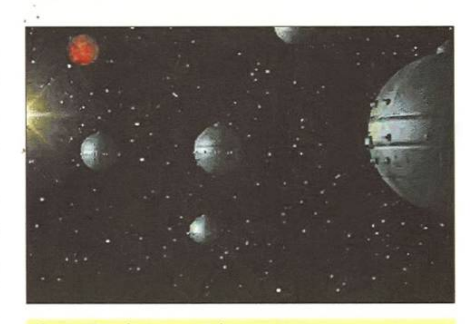
Am Ende des Weges findet sich ein Aufzug



Ein nützlicher Fund im Aufzugschacht



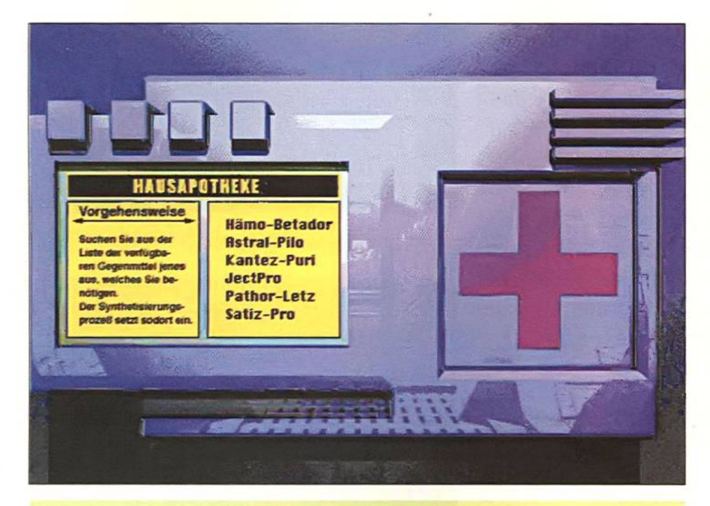
Gar nicht leicht zu finden



Khans Kugelraumer rücken an



Auf Trokan ist eine Stadt entstanden



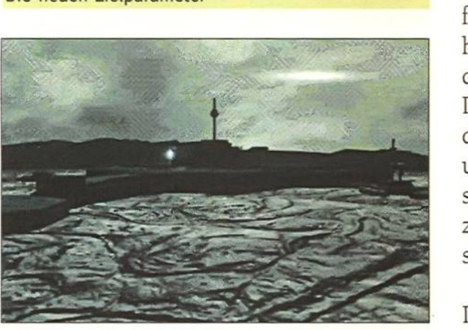
Perry muß Hämo-Betador synthetisieren



Schnell die Karte in den Schlitz stecken



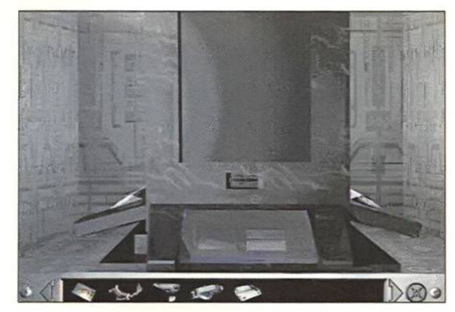
Die neuen Zielparameter



Im Anflug auf die Fabrik



Perry ist rückwärts in den Raum gegangen



Augen zu und Knopf gedrückt

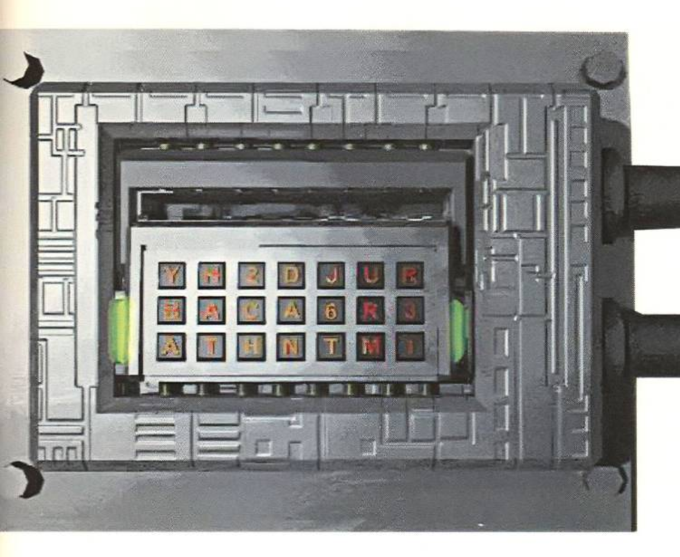
Schnell schaltet Perry sein Nachtsichtgerät aus dem Inventar ein und rennt flink nach links um die Ecke auf die Steuerungseinheit zu, an der er seine ID-Karte in den Schlitz steckt. Dies ermöglicht ihm den Zugriff erlaubt wird. Außerdem wird auch das Sicherheitssystem deaktiviert. Perry befindet sich nun am internen Kontroll-Pool des Steuerungssatelliten RJT 922. Er kann nicht auf Trokan landen, da die sechs hier aufgeführten Verteidigungsstationen dies verhindern. Perry muß nun einen Weg finden, die sechs Stationen auszuschalten. Dazu drückt er zunächst den Schalter für das automatische Verteidigungssystem und deaktiviert es dadurch. Jetzt ist es seine Aufgabe, die Zielparameter der einzelnen Stationen so einzustellen, daß sie sich selbst zerstören.

Dazu klickt er als erstes die linke obere Station an und gibt als Zielparameter den Wert 11001.99 ein. Bei der Station links in der Mitte lautet der Wert 98356.98, und links unten gibt Perry 57291.19 als Zielparameter ein. Rechts oben ist der Wert 12759.03, rechts in der Mitte 79633.25 und rechts unten 18405.15 einzutragen. Jetzt braucht Perry nur noch das automatische Verteidigungssystem wieder anzuschalten, und schon fliegen die sechs Stationen in die Luft. Anschließend kehrt unser Held zurück zur Zero und läuft dort nochmals zum Erste-Hilfe-Kasten. Notfalls muß man mehrere Male vom Kasten weggehen und wieder zurückkehren und versuchen, die Klappe mit dem roten Kreuz zu öffnen, um das Hämo-Betador zu entnehmen.

Spätestens beim dritten Mal klappt es dann. Perry holt das Heilmittel heraus und nimmt es gleich ein, um bei seinen weiteren Untersuchungen vor dem CCT geschützt zu sein. Nun geht es zurück zum Syntron der Zero. Dort schaut er sich die astronomischen Daten des Kolkur-Systems etwas genauer an. Als er den Planeten Kolkur 3 unter die Lupe nimmt, entdeckt er die Koordinaten der Fabrik. Sie lauten: X = 205.77 und Y = 287.69. Mit diesen Informationen geht er nun im Hauptgang durch den ersten Durchgang rechts und kommt so in die große Halle mit den drei Gleitern.

Er betritt dort wie schon zuvor die Zero 3 und leitet am Syntron die Startsequenz ein, indem er die Koordinaten der Fabrik eingibt. Sobald er in der Fabrik gelandet ist, geht er zunächst weit nach vorn (9mal nach vorn) und marschiert von dort aus nach rechts. An dieser Stelle entdeckt er eine kleine, bläulich schimmernde Plattform, mit der er nach unten fährt. Hier öffnet unser Held das große Tor direkt voraus und läuft dahinter durch den Gang zu einem Raum, den er rückwärts betreten muß. Wenn er nun rückwärts im Raum steht, dreht er sich nach rechts und geht auf die Säule zu.

Über der Konsole, vor der Rhodan jetzt steht, befindet sich ein kleines Fach, das er aufschiebt. Nun drückt er den dahinter verborgenen Schalter, was zur Folge hat, daß sich die Säule ein Stück dreht. Unser Held macht einen Schritt zurück und öffnet unten an der Säule eine Klappe. Am dort zu entdeckenden Anschluß kann Rhodan jetzt die Analyse-Box aus dem Inventar anschließen. Ein Druck auf den roten Knopf der Box, und er kann technische Berichte der Fabrik abfragen. Rapport XIV zeigt ihm die Schwachstellen der Gittertüren im Bereich der Fabrik. Mit diesen Informationen ausgestattet, steckt Perry die Analyse-Box wieder ein und geht rechts um die Säule auf eine dieser Gittertüren zu.



In der großen Halle wendet er sich nach rechts und geht zweimal geradeaus, um dann nach rechts abzubiegen. Hier findet er einen noch intakten Transmitter, durch den er hindurchgeht. Am Ziel läuft er zunächst vorwärts und dreht sich dann nach rechts. Dort geht er einmal nach vorn, dreht sich nach rechts, und siehe da, er steht vor dem schon bekannten großen Tor, durch das er hindurchgeht. Wieder betritt er rückwärts den Raum und dreht sich diesmal nach links. Dort sieht er zwei Türen, von denen er diejenige direkt geradeaus öffnet. Im dahinterliegenden Raum ist fast alles zerstört.

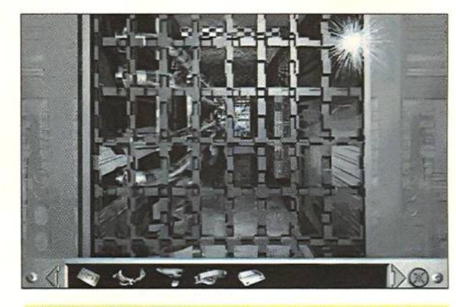
Perry geht zwei Schritte in den Raum hinein und sieht sich links eine Apparatur genauer an. In einem seitlich herausziehbaren Fach findet er eine Abschußeinheit. Nun geht er wieder einen Schritt zurück und wendet sich nach rechts. Auch hier entdeckt er geradeaus eine Apparatur, die er unter die Lupe nimmt. Die Suche lohnt sich, denn beim Durchstöbern findet er die Steuereinheit. Jetzt legt er den ganzen Weg bis zur Pyramide zurück und fährt abermals mit dem Fahrstuhl eine Etage tiefer. Dort dreht er sich dreimal nach rechts und geht durch den Eingang in die große Halle. Hier biegt er sofort rechts ab und läuft bis zum Ende geradeaus. Dann dreht er sich nach links und wandert vorwärts. Nochmals geht es links herum und dann nach vorn.

An dieser Stelle dreht Rhodan sich nach rechts und geht immer geradeaus, bis er an einen großen Zentralcomputer gelangt. Um an den Computer heranzukommen, braucht er den Steuerungsroboter, der vor dem Computer seine Runden dreht. Rhodan aktiviert im Inventar die Abschußeinheit, indem er den grünen Knopf drückt. Jetzt wartet er, bis der Roboter sich ganz rechts zu ihm dreht, so daß das vordere Auge des Roboters zu sehen ist. Auf dieses zielt er nun mit dem Fadenkreuz und drückt im richtigen Moment ab. Bei einem Volltreffer läßt sich der Roboter mit Hilfe der Steuereinheit im Inventar bedienen. Perry bewegt den Roboter auf den Zentralcomputer zu und steuert dann mit Hilfe der Pfeiltasten den Roboterarm nach unten rechts in die Ecke.

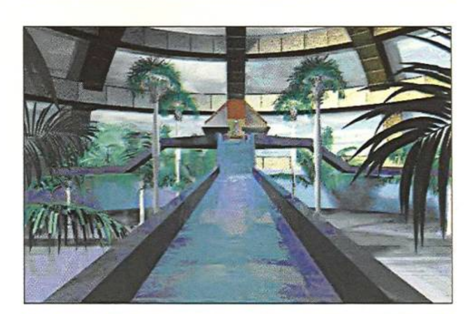
Wenn er direkt vor der Tür steht, schaltet er sein Multifunktionswerkzeug an und durchtrennt damit ganz rechts die zweite Querstrebe von oben. Sobald er genauso mit der dritten Querstrebe von oben verfahren ist, springt die Tür auf. An der nächsten Gittertür aktiviert Perry erneut das Multifunktionswerkzeug. Hier durchtrennt er ganz rechts die zweite Querstrebe von oben und ebenfalls die zweite von unten. Somit springt auch diese Tür auf, und der Weg dahinter führt zu einer kleinen Pyramide. Diese kann Perry aufgrund eines Sicherheitsschlosses nicht betreten. Perry drückt den runden Knopf rechts unten, und das oben zu sehende Zeichen leuchtet gelb auf. Auch hier drückt er drauf, und das Tor der Pyramide öffnet sich. Perry tritt ein und fährt mit einem Aufzug nach unten.

Dort angekommen, wendet er sich nach rechts und geht durch den Eingang. Sobald er im Raum ist, dreht er sich wieder zum Eingang und wandert auf das Gitter rechts vom Eingang zu. Hier nimmt er das Gitter weg und krabbelt durch den Schacht dahinter. An anderen Ende geht er nach rechts auf das Pult zu und entdeckt direkt unterhalb der vier Regler einen dunklen Knopf, den er mit seinem Multifunktionswerkzeug bearbeitet. Nach kurzer Zeit beginnt das Pult zu qualmen. Unser Held dreht sich um und schreitet am Ende des Weges rechts über die Brücke. Auf der anderen Seite geht er nach links und kehrt zurück in den Raum, in den er vorhin mit dem Fahrstuhl ankam.

Dort dreht er sich nach links und betritt einen weiteren Durchgang.



Mit dem Multifunktionswerkzeug bei der Arbeit



Der Weg führt zur Pyramide



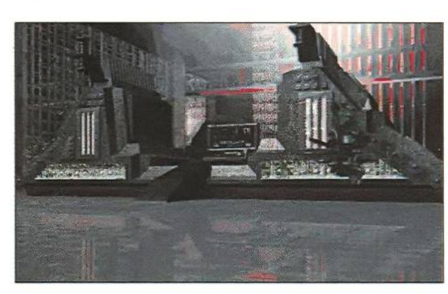
Perry quetscht sich durch den rechten Gitterschacht



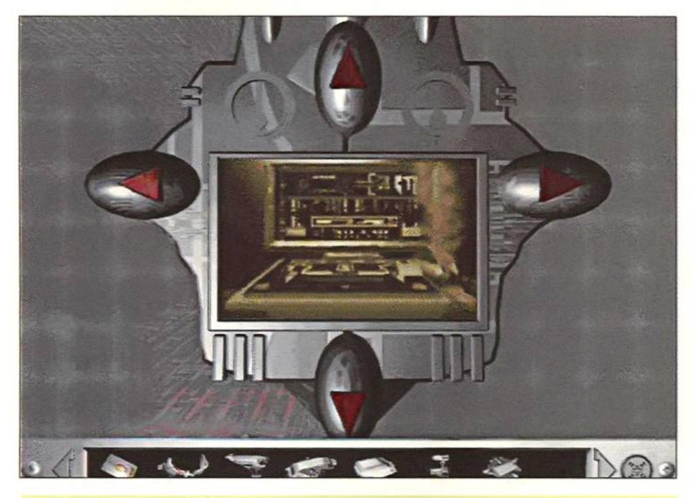
Das sieht ziemlich verwüstet aus

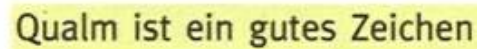


In der linken Apparatur steckt etwas Nützliches

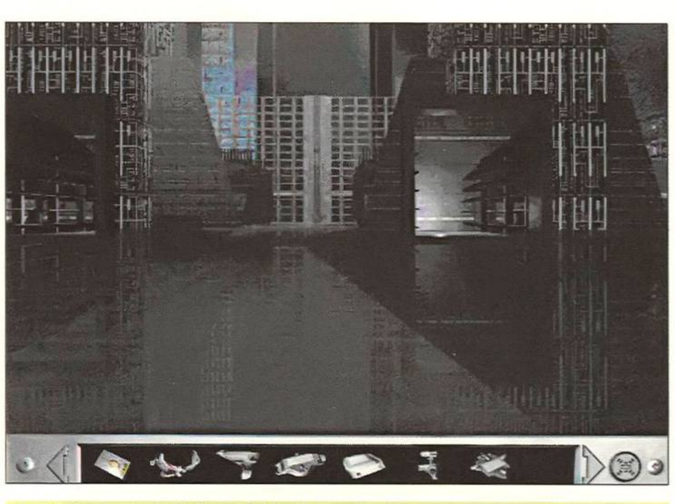


Der große Zentralcomputer





Qualm ist ein gutes Zeichen



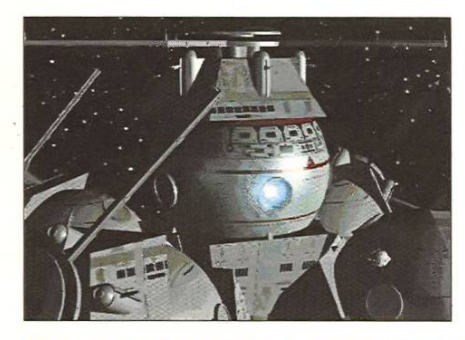
Rechts im Lager befindet sich der Transmitter

Nun hebt er den Arm etwas an und drückt den Knopf links neben dem Aufwärtsknopf. Dadurch leuchtet rechts ein weiterer Knopf auf, den er schnell drücken muß, solange er leuchtet. Wenn die richtige Stelle anvisiert wurde, beginnt der Computer zu qualmen. Nun ist es möglich, um den Zentralcomputer herumzugehen, und Perry gelangt so in einen Lagerraum. In einem der Regale findet er den lang gesuchten Camelot-Mikron-Transmitter. Nun geht er erneut zu dem noch intakten Transmitter auf der anderen Seite der Halle. Durch diesen gelangt er zurück zur Zero und wird am Syntron sofort von Atlan angefunkt. Perry berichtet ihm, daß ein Anschlag auf die Fabrik verübt wurde, worauf Atlan medizinische Hilfe sendet.

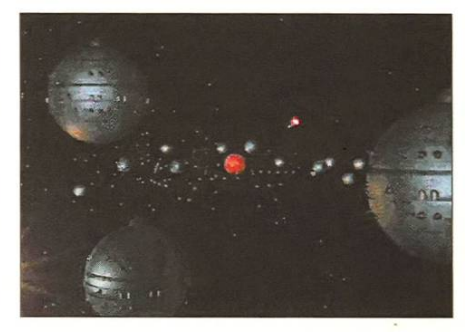
Teil 4: Sol-System

Die Stadt Moond auf Trokan

Rhodan kehrt nach Camelot zurück und wechselt von der Zero auf sein Flaggschiff, die Gilgamesch, um dann nochmals ins Sol-System zu fliegen. Er hofft, daß Cistolo Khan vom neuen Schiff beeindruckt ist und ihn auf Trokan landen läßt. Doch Khan verweigert erneut den Weiterflug. Auf der Gilgamesch aktiviert Perry zunächst das Syntron. Aus der Datenbank nimmt er jede Menge Informationen über



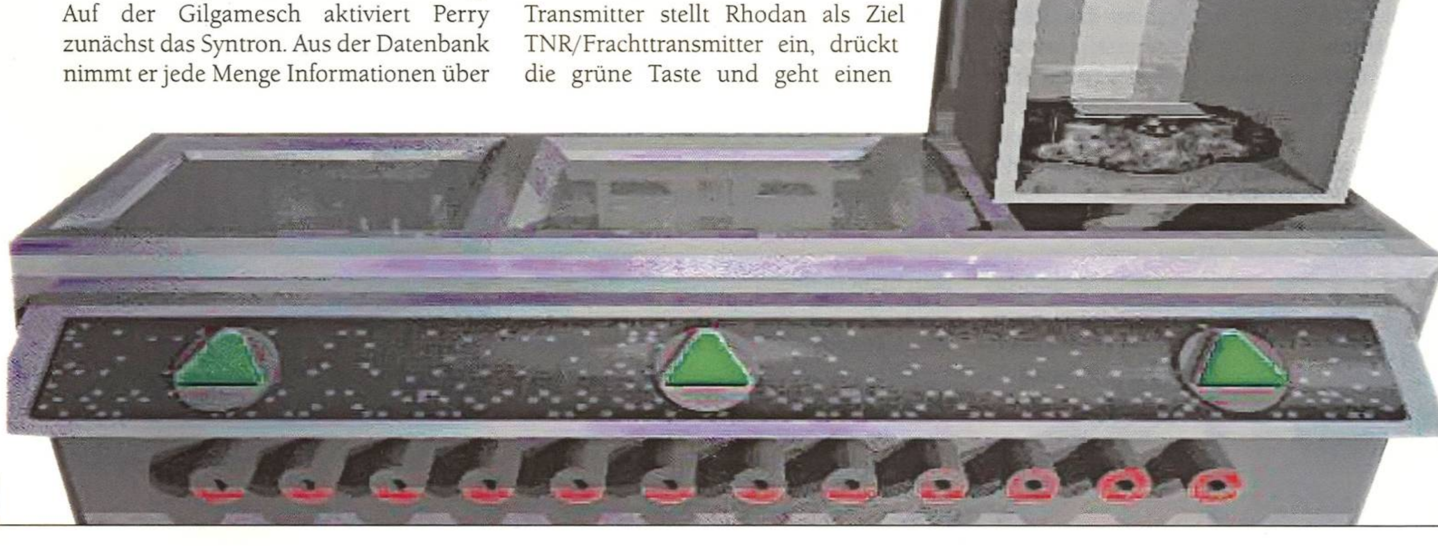
Perry tauscht die Zero mit der Gilgamesch



Bechner liefert den Transmitter ab

die auf Trokan lebende Rasse namens Herreach. Anschließend stellt er eine Funkverbindung mit Cistolo Khan her, um ihn wiederholt zu bitten, weiterfliegen zu dürfen. Jedoch bleibt dies ohne Erfolg. Dann setzt sich unser Held mit Atlan in Verbindung, um ihn zu fragen, ob er sich gewaltsam Zutritt zum Planeten Trokan verschaffen oder den Transmitter benutzen soll. Atlan hält letzteres für die bessere Lösung.

Als sich Perry dann mit Gloom Bechner in Verbindung setzt, sagt dieser zu, den Mikrontransmitter mit nach Trokan zu nehmen. Somit bringt Perry das Gerät zum Transmitterraum der Gilgamesch. Dieser ist durch den rechten Gang weiter hinten im Schiff zu erreichen. Am Transmitter stellt Rhodan als Ziel TNR/Frachttransmitter ein, drückt die grüne Taste und geht einen Schritt zurück. Anschließend wirft er den Mikrontransmitter in das grüne Feld. Gloom Bechner verliert nun keine Zeit und macht sich auf den Weg nach Trokan, um den Transmitter in der Stadt Moond abzustellen. Nach einiger Zeit meldet der Bordcomputer der Gilgamesch, daß Bechner den Transmitter abgestellt hat und dieser empfangsbereit ist. Also läßt sich Perry mit Hilfe des Transmitters der Gilgamesch nach Trokan befördern. Als Zielort wählt er Mikron Transmitter/Trokan.



Auf Trokan findet sich Perry in der Stadt Moond wieder. Hier dreht er sich, bevor er weitergeht, noch einmal zum Transmitter um. Links neben dem Gerät liegt nämlich ein Ast, den er kurzerhand einsteckt.

Sobald dies erledigt ist, erkundet Perry neugierig die Straßen der Stadt, bis er schließlich zu einem großen Platz kommt, in dessen Mitte sich ein eigenartiger Tempel befindet, der von einer violett schimmernden Hülle umgeben ist. Perry geht zunächst einmal darauf zu und biegt, kurz bevor er dort ist, vom Hauptweg nach rechts ab. Dann geht er geradeaus und wendet sich nach links. Dort liegt weiter links ein Raumanzug, dem er sich dann auch nähert, um ihn einzustecken. Das ist aber gar nicht so einfach, denn ein Wächter macht dort seine Runden. Dieser läuft zu Beginn nach rechts, bleibt dort stehen, dreht sich um und geht wieder zurück. Sobald der Wächter wieder verschwunden ist, wirft Perry dem Burschen den Ast hinterher.

Nun ist der Weg frei, und Perry kann den Anzug an sich nehmen und hineinschlüpfen. Als Zeichen, daß er ihn anhat, erscheint der rote Schriftzug „Property of LFT" im oberen Bereich des Bildschirms. Perry kehrt zurück auf den Hauptweg und läuft weiter auf den leuchtenden Tempel zu. Die Eingangstür des Tempels leuchtet leicht auf, und Rhodan stellt mit dem Meganon-Orter einige Messungen an. Wenn der Meganon-Orter aktiviert ist, drückt er den linken kleinen Knopf und erblickt ein Display. Der Balken der Anzeige zuckt hin und her, das Zeichen dafür, daß noch keine exakten Messungen vorgenommen werden können. Daher schaltet er den Orter mit dem großen Knopf wieder ab und geht zur Stadt zurück. Hat er sie betreten, biegt er nach einigen Metern nach links in eine Seitengasse ab.

Hier trifft er auf die oberste Geistliche namens Presto Go. Beim Versuch, mit ihr zu sprechen, scheitert Perry, denn er versteht die Sprache der Frau nicht. Also kehrt er zur Gilgamesch zurück und findet dort links neben dem Syntron einen Translator direkt über einem Terminal zur Datenübertragung. Er steckt den Translator ein und geht zurück in Richtung Transmitterraum. Auf dem Weg dorthin läuft er durch einen Bogen, hinter diesem wendet er sich nach links und nähert sich einer pyramidenähnlichen Apparatur. Er öffnet sie und entnimmt den Traktorstrahler. Jetzt kehrt er nach Trokan zurück, um erneut zu versuchen, mit Presto Go zu sprechen.

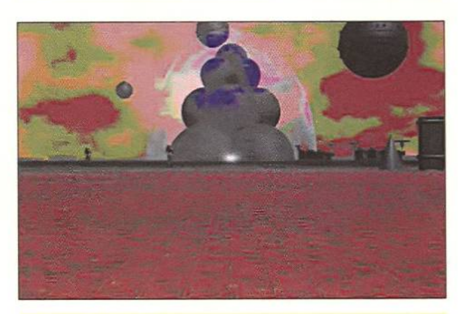
Dank des Translators kann er nun die oberste Geistliche verstehen. Dazu muß er mit dem Übersetzer auf Presto Go zielen, wenn er beginnt, mit ihr zu sprechen. Auf die Frage, was er will, antwortet Perry, daß er sich für den Gott Kummerog interessiere. Daraufhin fragt Presto Go, was er über diesen Gott wisse. Rhodan entgegnet, er habe gehört, daß die Herreach weder seine Gestalt noch seine Lehre so genau kennen. Presto Go bemerkt, daß Perry sehr gut informiert sei, und erklärt dann, daß die Aufgabe der Herreach darin bestehe, Kummerog im Tempel zu erwecken. Dazu müssen sie die unsichtbare Mauer überwinden, indem sie den Riesen Schimbaa erschaffen.

Rhodan bietet seine Hilfe an und bekommt von Presto Go dafür einen Ayindi-Chip. Perry steckt ihn ein, kehrt mit Hilfe des Transmitters zurück zur Gilgamesch und aktiviert das Syntron. Hier stellt er eine Funkverbindung zu Attaca Meganon her und teilt ihm mit, daß er einige Messungen mit Hilfe des Meganon-Orters auf Trokan vorgenommen hat. Diese Informationen will er an Meganon übersenden. Dazu deaktiviert er das Syntron und wendet sich nach links zum dortigen Terminal zur Datenübertragung. Um senden zu können, steckt er den Megangon-Orter hinein.

Anschließend stellt Perry erneut eine Funkverbindung zu Attaca Meganon her und setzt damit die Datenübertragung in Gang. Attaca kann aufgrund der vorliegenden Daten keinen Weg finden, den Schirm um den Kummerogtempel zu überwinden. Also fragt er nach weiteren Informationen. Da fällt Perry ein, daß er im Besitz des Ayindi-Chips ist. Attaca Meganon ist interessiert und bittet darum, auch die Daten auf dem Chip übermittelt



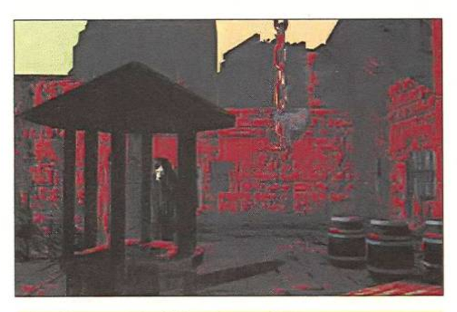
Den Ast mitnehmen



Hier rechts abbiegen



Gleich gibt's was vor die Rübe



Die oberste Geistliche: Presto Go



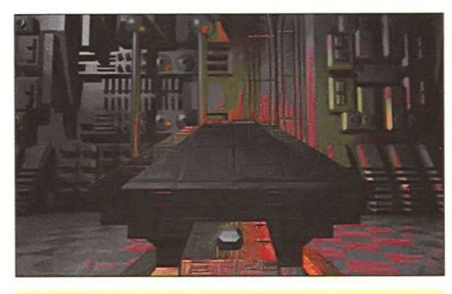
Der Translator ist wichtig



Übertragung der Daten des Ayindi-Chips

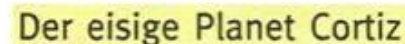


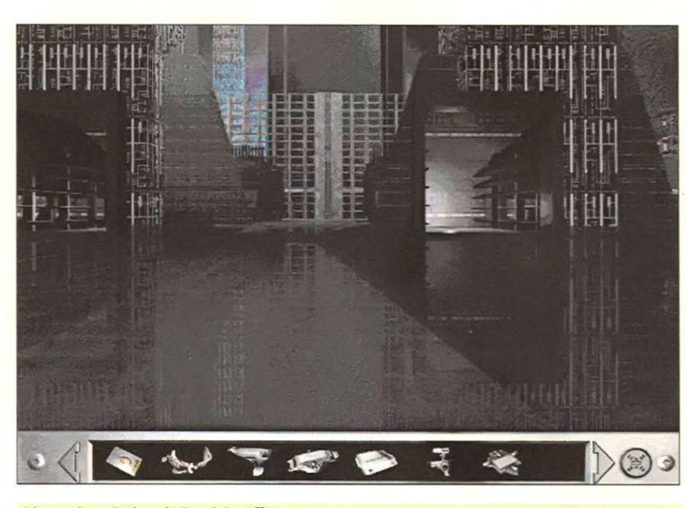
Übertragung der Daten des Meganon-Orters



Die Apparatur muß geöffnet werden

Perry Rhodan: Thoregon



Der eisige Planet Cortiz


Die rechte Röhre läßt sich öffnen

zu bekommen. Also wendet sich Perry wieder nach links zum Terminal. Zunächst nimmt er den Meganon-Orter wieder an sich und steckt dann den Ayindi-Chip an den dafür vorgesehenen Platz. Sobald dies erledigt ist, funkt er wieder Meganon an, um die Datenübertragung durchzuführen. Auf dem Chip ist die Strukturformel des Schutzschirmes gespeichert, und Meganon gibt Perry den Rat, zum Planeten Cortiz zu reisen, da dort das gestrandete Schiff des Ritters der Tiefe liegt. Vielleicht findet sich hier ein Hinweis oder eine Möglichkeit, den Schutzschirm des Kummerogtempels aufzuheben. Rhodan macht sich sofort auf den Weg zum Planeten Cortiz.

Teil 5: Cortiz

Der Ritter der Tiefe

Im hinteren Teil des Schiffes fällt zwischen den zwei Gängen von oben ein Lichtschein auf den Boden. Dahinter befinden sich an der Wand zehn Röhren, von denen sich die rechte öffnen läßt. Hier kann unser Held nun seinen Raumanzug herausnehmen. Danach geht Perry durch den linken Gang bis zur Schleusentür. Diese öffnet er und legt den Raumanzug an. Nun fährt er nach unten und aktiviert an seinem Anzug den Translator, den Helm, den Schutzschirm und die Antigravitation. Anschließend öffnet er die zweite Schleusentür und geht draußen direkt auf die Lokthur, das Schiff des Ritters der Tiefe, zu. Dieses Schiff wird aber von dem Wächter Lok bewacht, der Perry den Zugang verwehrt.

Rhodan besteht jedoch darauf, das Schiff zu betreten und begründet dies damit, daß er ein Ritter der Tiefe sei. Lok entgegnet, er könne Rhodans Ritter-Aura nicht spüren. Daraufhin deaktiviert Perry den Schutzschirm seines Raumanzuges, so daß Lok die Aura nun doch bemerkt und ihn die Lokthur betreten läßt. Im Innern geht Rhodan zur Vorrichtung an der hinteren Wand. Auf der Fläche sind drei Planeten zu sehen. Davon wird der große Planet auf der linken Seite plaziert, der mittlere auf der rechten Seite und der kleine Planet direkt unter dem mittleren. Anschließend aktiviert Perry die Vorrichtung, indem er unterhalb der Fläche auf den Schalter drückt. Nun beginnt der kleine Planet, um die beiden anderen zu kreisen. Nach kurzer Zeit dreht sich Perry um, und es kommt direkt hinter ihm eine Wendeltreppe zum Vorschein, die er hinaufsteigt. Oben angekommen, geht er zunächst geradeaus und dreht sich dann nach rechts.

Dort bewegt er sich auf die kleine Säule zu und berührt die grüne Kugel. Die Säule verwandelt sich in ein Gesicht. Perry dreht sich wieder um und geht zurück in die Mitte des Raumes. Dort dreht er sich nach rechts und durchquert den Raum in Richtung runde Öffnung. Hinter diesem Durchgang geht es immer weiter geradeaus und schließlich durch ein Loch nach unten. Eine Etage tiefer braucht es nur noch einige Schritte nach vorn, und Perry kommt vor zwei schimmernden, unbekannten Geräten zum Stehen. Er hebt mit dem Traktorstrahler aus dem Inventar das hellgrün schimmernde Gerät auf und hat somit das Rätsel des Schiffs gelöst. Nun hat er es sehr eilig und kehrt sofort zurück ins Sol-System, um dort einen Versuch zu starten, den Schutzschild des Kummerogtempels auszuschalten.

Teil 6: Trokan

Die Erschaffung Schimbaas

Im Sol-System angekommen, aktiviert Perry das Syntron der Gilgamesch. Hier stellt er eine Funkverbindung zu Cistolo Khan her. Beide verständigen sich nun doch darauf, daß Rhodan auf Trokan landen darf, um den Schutzschirm zu beseitigen. Also läßt sich Perry vom Transmitterraum aus auf den Planeten befördern. Dort marschiert er direkt zum Tempel und kombiniert den Meganon-Orter mit dem unbekannten Gerät von Cortiz. Mit dem nun umgebauten Meganon-Orter untersucht er sofort den leuchtenden Eingang des Tempels. Sobald der Meganon-Orter in Betrieb ist, meldet er, daß die

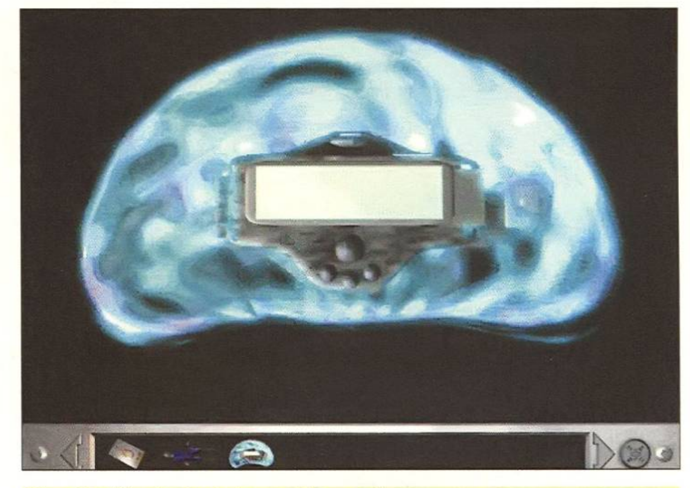

Lok macht Schwierigkeiten


Die Planeten in der richtigen Position


Perry schnappt sich das helle Gerät



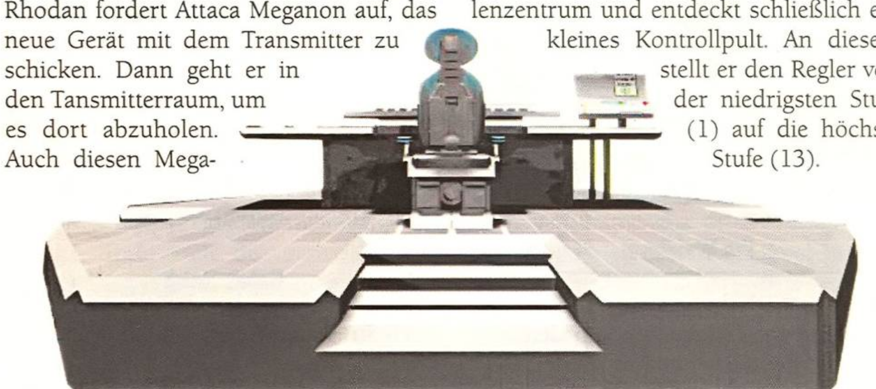
Endlich darf gelandet werden



Diese Kombination ist äußerst wirkungsvoll

interne Rechnerleistung des Orters nicht ausreichend sei. Perry schaltet den Orter mit dem großen Knopf wieder aus und kehrt zur Gilgamesch zurück.

Dort funkt er vom Syntron aus Attaca Meganon an. Dieser berichtet Perry, daß er den Prototyp des Meganon-Orters noch einmal überarbeitet und aktualisiert habe. Rhodan fordert Attaca Meganon auf, das neue Gerät mit dem Transmitter zu schicken. Dann geht er in den Tansmitterraum, um es dort abzuholen. Auch diesen Mega-



non-Orter kombiniert er mit dem unbekannten Gerät von Cortiz. Nun kehrt er zurück zum Kummerogtempel und untersucht mit diesem neuen Orter dessen leuchtenden Eingang. Dies hat zur Folge, daß sich der Schutzschirm auflöst und daraus der Riese Schimbaa geschaffen wird. Er betritt durch den nun offenen Eingang den Tempel, und Perry folgt ihm. Da im Innern eine tödliche Strahlung herrscht, muß er vorher seinen Raumanzug anziehen.

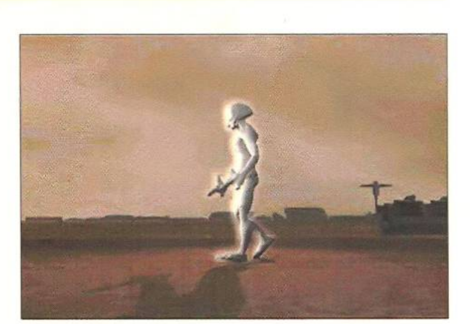
Sobald er den Anzug anhat, aktiviert Perry den Translator, den Helm und den Schutzschirm. Im Innern des Kummerogtempels geht er immer geradeaus, bis er schließlich in eine Halle gelangt. Hier verlaufen auch noch andere Wege von außen ins Zentrum. Er wendet sich nach rechts zum benachbarten Weg hinüber. Von hier aus verläßt er die Halle und dreht sich im Gang sofort nach links. Er geht dort geradeaus und dreht sich dann nach rechts.

Hier erblickt er eine Nische mit Sauerstoffflaschen. Er marschiert in die Nische hinein und steckt von der rechten Wand eine Flasche ein. Anschließend kehrt er zurück in die Halle. Jetzt wechselt er erneut hinüber zum linken benachbarten Weg.

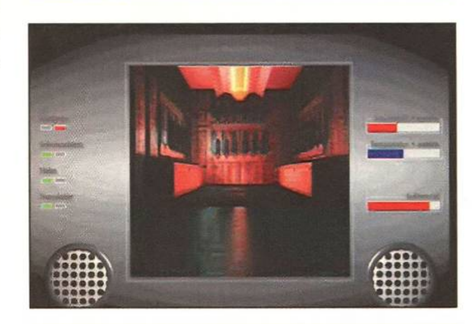
Von hier aus schreitet er in Richtung Hallenzentrum und entdeckt schließlich ein kleines Kontrollpult. An diesem stellt er den Regler von der niedrigsten Stufe (1) auf die höchste Stufe (13).

Danach geht er um das Pult herum zum dahinter gelegenen Anitgrav-Lift und wirft die Sauerstoffflasche hinein. Sie braust nach oben und verursacht eine riesige Explosion. Jetzt geht es zurück in Richtung Hallenausgang, aber Perry verläßt die Halle nicht, sondern wechselt hinüber zum benachbarten linken Weg. Er begibt er sich in den Gang und geht dort geradeaus, bis es nicht mehr weitergeht.

Dann dreht er sich nach links und begibt sich zum Aufzug. Mit diesem fährt er nach oben und geht immer weiter geradeaus, bis er auf einen weiteren Lift trifft. Auch mit diesem geht es eine weitere Etage höher. Dort angekommen, sieht Rhodan plötzlich eine leuchtende Scheibe in einer Halterung. Neugierig berührt er die Scheibe, und da passiert es! Die Scheibe verformt sich und bildet die Brücke in die Unendlichkeit. Perry Rhodan hat das Geheimnis von Trokan gelöst und das Abenteuer zu einem glücklichen Ende gebracht.



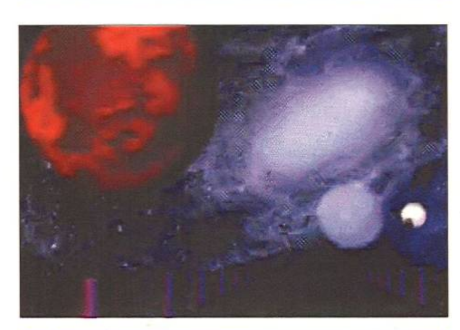
Schimbaa ist geschaffen



Die Nische mit den Sauerstoffflaschen



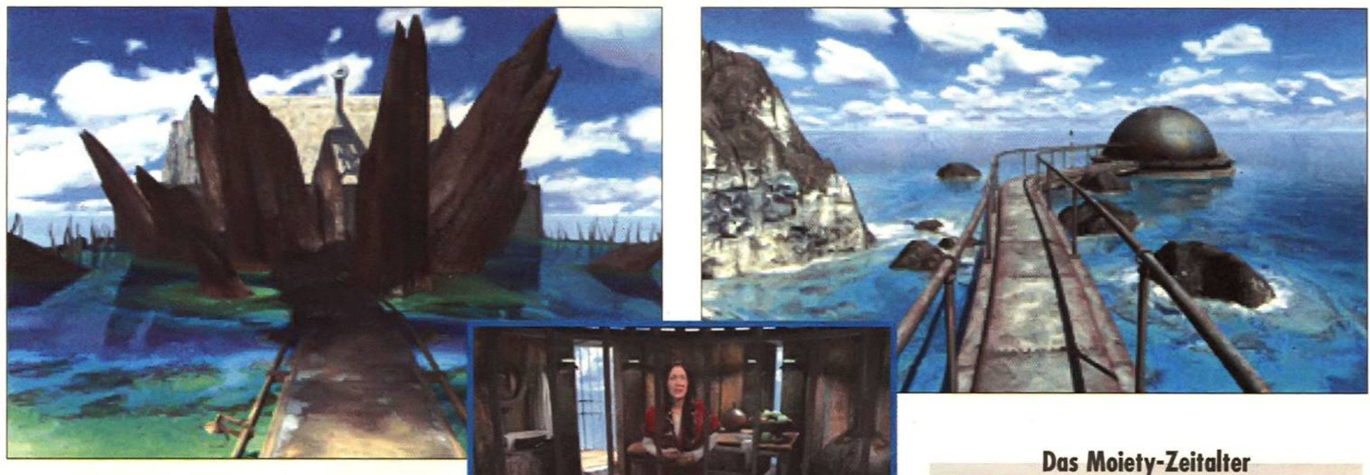
Die leuchtende Scheibe



Die Brücke in die Unendlichkeit

Riven

Der schon aus dem Vorgänger „Myst" bekannte Atrus stellt den Spieler auch diesmal vor eine schwierige Aufgabe: Auf den fünf Inseln des Zeitalters „Riven" muß dieser seine geliebte Frau Katharina finden. Als Hindernisse stellen sich nicht nur vertrackte Rätsel, sondern auch der machtgierige Gehn in den Weg.



Herzlich willkommen auf Rivens hübschester Insel

Die Rätsel von Riven lassen sich in fast jeder beliebigen Reihenfolge lösen. Es empfiehlt sich, alles genau zu erforschen, sozusagen jeden Stein umzudrehen und jeden auch noch so kleinsten Hinweis zu sammeln.

Im folgenden zunächst einige Hinweise zu den Rätseln, deren Schwierigkeitsgrad sich langsam steigert.

Um die fünf Inseln ungehindert zu erforschen, muß ein Transportmittel gefunden werden. Nach Zwischenstopps auf vier der Inseln steht fest, daß es auf der fünften offensichtlich keine Haltestelle gibt - es muß also ein anderer Weg zu ihr existieren. Außerdem gibt es zwei Orte außerhalb der Welt Riven, die nur durch Verbindungsbücher zu erreichen sind.

Zum besseren Verständnis der Lösungshinweise hier ein Überblick über die Inseln und ihre - fiktiven - Namen:

Die Tempelinsel

Ankunftsort des von Atrus losgeschickten Reisenden. Hauptmerkmal ist die riesige Goldene Kuppel, außerdem stehen hier zwei Tempel.

Die Waldinsel

Neben dem dschungelartigen Wald besitzt diese Insel einen See, um den herum sich die Bewohner in einem Dorf aus Rundhäusern niedergelassen haben. Die Inselbahn verbindet sie mit der Tempelinsel, zur Boilerinsel führt eine Lorenbahn.

Die Boilerinsel

Sie hat ihren Namen von dem großen Tank, in dem das Wasser kocht. Von hier fährt die Inselbahn zur Stoßzahn-Insel - außerdem existiert noch eine Hängebrücke zur Tempelinsel.

Die Stoßzahn-Insel

Mit ihren wilden Felsformationen, die an Elefanten-Stoßzähne erinnern, sieht sie ungemein malerisch aus. Hier gibt es gleich zwei Inselbahn-Haltestellen zur Fahrt in verschiedene Richtungen.

Die Gefangeneninsel

Natürlich ist sie am schwierigsten zu erreichen - die Inselbahn hält hier jedenfalls nicht.

Das Moiety-Zeitalter

Dieses außerhalb von Riven liegende Zeitalter kann nur durch ein Verbindungsbuch erreicht werden.

Gehns Reich

Auch zu Gehns Palast führt nur ein Verbindungsbuch.

Wo ist die Inselbahn-Haltestelle auf der Tempelinsel?

Um zur Haltestelle auf der Tempelinsel zu kommen, muß die versteckte Tür im viereckigen Tempel geöffnet werden. Von der Käfigzelle aus geht es nach rechts die Treppen hoch zum Haupteingang des Drehtempels. Nun über die Brücke in den dunklen Felsengang, der geradeaus in den Hauptraum des viereckigen Tempels führt. Etwa in der Mitte des Gangs befindet sich links eine Tür, dahinter liegt ein kleiner Raum mit einer Art Thron. Links und rechts neben der Tür fallen zwei Gucklöcher auf. Durch das rechte ist die Inselbahn-Haltestelle zu sehen, durch das linke der Hauptraum. Der Hebel darunter öffnet eine Tür im Hauptraum, durch die die Haltestelle zu erreichen ist. Mit den blauen Knöpfen, die sich auf allen Inseln befinden, läßt sich eine Gondel herbeirufen.



Wie funktioniert der Drehtempel auf der Tempelinsel?

Von der Käfigzelle aus geht es rechts den Berg hinauf, oben liegt der Eingang des Drehtempels. Drinnen gibt es einiges zu sehen, allerdings ist nichts davon wirklich für die Lösung der Rätsel von Belang - es interessiert lediglich die Aufgabe, die versteckten Türen und Zugänge zu öffnen.

Dazu ist der zweite Zugang wichtig, der vom Eingang aus an der Klippe entlang nach rechts unten führt. Die Holztür vor dem Felsgang ist verschlossen, doch ein Klick auf den kleinen Dolch am Boden führt hindurch.

Wird der Knopf am Haupteingang gedrückt, dreht sich der ganze Tempel im Uhrzeigersinn. Das Eingangs-/Ausgangssystem funktioniert nach folgendem Schema:



Im Dorf sind die Bürgersteige hochgeklappt

Der Schnelldurchgang gestaltet sich folgendermaßen: Den Knopf viermal drücken, dann durch den Geheimgang in den Tempel gehen (E). Dort ist jetzt ein Geheimraum offen (B), in dem sich eine Rohrleitung mit Ventil befindet. Das Ventil kann schon jetzt geschlossen werden, der „Strom" wird jedoch erst ganz am Ende des Spiels gebraucht. Der Hebel an der Wand öffnet das Gitter vor Zugang D. Vom Ventilraum aus ist der Tempel mit dem Knopf noch zweimal zu drehen. Nun liegt der Zugang zu D frei - die äußere Tür läßt sich jedoch nur von außen öffnen. Mit dem Hebel in D wird das Gitter vor dem Ausgang C geöffnet. Von D aus noch zweimal drehen, dann befindet sich der Tempel wieder in Ausgangsstellung. Nun zum Haupteingang A und wieder zweimal drehen, was den Weg zur Goldenen Kuppel über die Hängebrücke öffnet.

Um später alle Brücken herunterlassen zu können, müssen die beiden Ventile außerhalb der Goldenen Kuppel geschlossen werden. Dafür läuft man in der Kuppel nach links die Treppe hinunter und nach draußen auf den Außengang: Ein Ventil liegt am Ende der ersten Abzweigung nach links auf einer Art Balkon, das andere ganz am Ende des Weges, der die Kuppel außen umrundet.

Fußweg zur Goldenen Kuppel
Eisentür
Hebel für Eisentür
Hangebrücke/Treppe zur Goldenen Kuppel
C
D
Hebel für C
Mögliche Tür-Kombination
A-C
B-D
C-E
D-A
E-B
Hebel für D
B
E
Geheimgang zum Tempel
Raum mit Rohrsystem
A
zur Käfigzelle
zum Geheimgang
● – Knopf zum Drehen des Tempels
– Durchgang
zum viereckigen Tempel
▬ – Hebel zum Öffnen von Türen

So funktioniert der Drehtempel

Wie ist der Zahlencode auf den Holzkugeln und in den Tagebüchern zu knacken?

Die Dechiffriermaschine für den Code steht in der Schule auf der Waldinsel, die nur mit einem U-Boot, das im See herumfährt, zu erreichen ist. Hierzu muß das U-Boot zunächst ins Wasser gelassen werden - es hängt an einem Felsen oberhalb des Dorfes. Dies ist der kürzeste Weg:

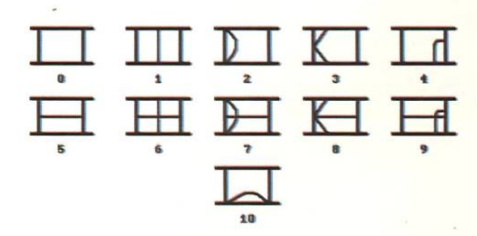
Mit der Haltestelle der Inselbahn als Ausgangspunkt geht es zunächst durch den Felsen hindurch bis zur ersten Weggabelung. Nun steigt man rechts die Treppen hinauf, läuft über die Brücke und hält sich dann immer geradeaus bzw. links. Ziel ist das Dorf der Inselbewohner, Stationen sind ein blau beleuchteter Felsengang und zahllose Leitern.



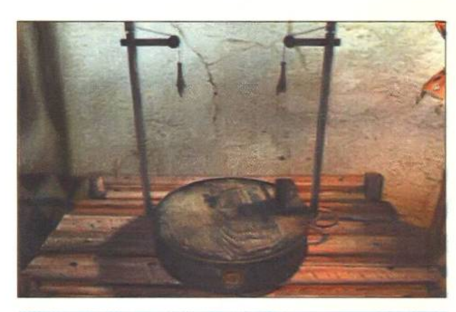
So muß ein U-Boot-Ausstieg aussehen, dann klappt es auch in der Schule



Lust auf Urlaub, Sonne, Sand und Wellen?



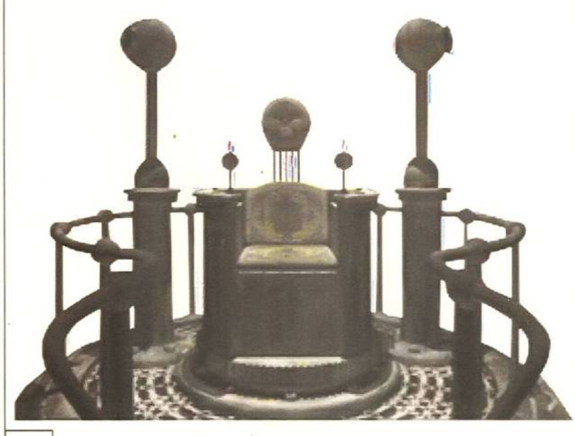
Die Zahlen von 1 bis 10 im Überblick



Zahlen lernen ist hier ein Kinderspiel



So sehen die gesuchten Holzkugeln aus



Knapp links vom Haus mit dem Stern auf der Tür geht es auf die Klippe mit dem Hebel im Boden, der das U-Boot ins Wasser läßt. Zum Einsteigen muß man den ganzen Weg zurücklegen. An der Weggabelung, an der es zur Inselbahn geht, hält man sich geradeaus - die Stufen führen hinunter zum Strand. Am Fels entlang geht es weiter geradeaus bis zu einem Tunnel; der Weg führt zu einer Leiter, an deren Fuß das U-Boot liegt.

Der Einstieg öffnet sich durch Anklicken. Durch den Knauf in der Mitte wird das Boot auf der Stelle gedreht, der vordere Hebel lenkt es auf einer Weiche nach rechts oder links, der lange Hebel rechts ist für den Antrieb zuständig. Um zur Schule zu kommen, ist das Boot wieder auf der Stelle zu drehen, auf der ersten Weiche hält man sich rechts, um schließlich an der nächsten Haltestelle auszusteigen.

In der Höhle ist eine Schalttafel mit fünf Hebeln zu sehen - alle müssen oben stehen, damit sich der Ausstieg bei der Schule öffnet. Die Fahrt kann weitergehen: U-Boot drehen, bei der nächsten Weiche links, an der nächsten Haltestelle aussteigen.

Beim Gebilde auf der linken Seite des Klassenzimmers handelt es sich um die Dechiffriermaschine: Durch Anklicken des Rings dreht sich das Rad, ein Symbol erscheint im Sichtfenster, und ein Figürchen wird schrittweise hinuntergelassen. Die Anzahl der Schritte ergibt sich aus der Zahl, für die das Symbol steht.

Die höheren Zahlen erhält man durch Zusammensetzung von zwei Symbolen oder durch Multiplikation: Da das Zahlensystem der D'Ni auf der Zahl Fünf basiert, bedeutet die Drehung eines Symbols um 90 Grad nach links die Multiplikation mit fünf. Dreht man also zum Beispiel das Symbol für Drei, so daß das „K“ auf dem Rücken liegt, ergibt sich daraus die Zahl 15.

Um wieder an den Ausgangspunkt zu gelangen, dreht man das U-Boot und hält sich an den nächsten beiden Weichen links.

Wie geht es mit den Holzkugeln ins Moiety-Zeitalter?

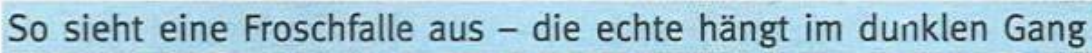
Die vier Kugeln auf der Waldinsel

Es geht bei diesem Rätsel darum, fünf Holzkugeln zu sammeln, ihnen die richtigen Tierlaute und -symbole zuzuordnen und danach in einem geheimen Raum auf der Waldinsel fünf Steintafeln mit den Symbolen in der richtigen Reihenfolge zu versenken.

Die erste Kugel auf der Waldinsel befindet sich in einer Felswand gleich rechts von der Inselbahn-Haltestelle. Durch Anklicken dreht sich die Kugel und gibt den Tierlaut von sich. Sobald man sich in dem Felsengang mit den Treppen umdreht, formt der Eingang die Umrisse eines Tiers. Den entsprechenden Laut gibt ein Tier auf der Boilerinsel von sich, das man dort allerdings erst mit Hilfe einer speziellen Falle fangen muß.

Die zweite Kugel liegt auf dem Weg zu der Drachenfigur im Dschungel. Um dorthin zu gelangen, läuft man von der Haltestelle aus durch den Felsgang, an der Gabelung rechts die Treppen hinauf, über die Hängebrücke, biegt an der ersten Gabelung rechts ab, an der zweiten links, läuft weiter durch die Holztür, die Treppe hinunter und durch den ersten Baum hindurch (es wachsen sehr blaue Pilze hier). Direkt hinter dem Baum dreht man sich um; zu dem großen Steindolch führt ein




So sieht eine Froschfalle aus – die echte hängt im dunklen Gang


Ziemliche Unordnung auf Gehns Schreibtisch im Labor

schmaler Pfad. Hier liegt die zweite Holzkugel. Das Tier, das diesen Laut von sich gibt, ist auf der Waldinsel am Strand zu finden.

Die dritte Kugel findet sich am Strand. Am Dolch geht es auf die „Hauptstraße" zurück, durch die Holztür, an der ersten Abzweigung nach rechts, an der zweiten Abzweigung nach links, über die Holzbrücke, dann auf den steilen Steintreppen bis hinunter zum Strand. Die beiden Seetiere schwimmen weg, die Kugel steckt in ihrem Felsen. Dorthin geht's rechts am Wasser entlang bis zur Palme und dem grabsteinähnlichen Felsen. Von hier aus führt ein schmaler, sandiger Pfad zu einem weiteren Felsen, dessen Form übrigens auf das Tier hinweist. Ein lebendiges Exemplar lebt im Wasser der Stoßzahninsel.

Der Rückweg führt auf dem Felsenweg am Strand entlang, dort läuft man aber weiter geradeaus. Über Holzbrücken geht es zu einer steilen Leiter, unten befindet sich ein Becken mit eingebauter Holzkugel. Mit dem Hahn rechts unten wird Wasser eingelassen, das die Form des gesuchten Tiers bildet. Eins dieser Wesen sitzt übrigens auf dem Weg zu Kugel Nr. 2 am Rahmen der Holztür, die in den Wald führt.

Die fünfte Kugel schwimmt im Wasser und ist unerreichbar. Eine Kopie liegt auf der Boilerinsel in Gehns Labor. Dazu begibt man sich wieder in Richtung Wald, dann über die Hängebrücke, an der ersten Abzweigung rechts, an der zweiten ebenfalls rechts. Dort wartet ein Lorenwagen, der zur Boilerinsel fährt.

Die fünfte Kugel und Gehns Labor auf der Boilerinsel

Der Kessel mit dem kochenden Wasser bildet den Zugang zum Gangsystem im Felsen. Von der Tür aus links herum liegt die Schaltzentrale. Der Hebel rechts an dem dünnen Rohr senkt die Temperatur, das Wasser kocht nicht mehr. Mit dem Rad links wird das Wasserrohr in Abflußstellung gebracht. Am Ende des Stegs auf dem See befindet sich der Hebel, der den Druck verändert, so daß das Wasser abfließt. Noch einmal gilt es, zur Schaltzentrale zu laufen und den Hebel links am Gestänge anzuklicken - dadurch fährt ein Gitter im Boiler hoch.

Der Zugang zu einem Rohr ist jetzt frei - es wird einfach ein paarmal in die Dunkelheit geklickt, bis ein Lichtschein auftaucht. Am Ende des Gangs ist das Meer zu sehen - um auf einen Felspfad zu springen, klickt man nach unten. Der Weg führt zu einem Portal; die Luke im Boden bedeutet eine Abkürzung zur Lorenbahn-Haltestelle, die den umständlichen Weg durch den Boiler erspart, und bleibt nach dem Anklicken offen. Zunächst heißt es, durch diese Luke wieder hinunter auf den Steg im See zu laufen, um die Ventile umzulegen, sonst gibt es auf der ganzen Insel keinen Strom für Türen etc. Das Portal läßt sich durch Anklicken öffnen. Geradeaus geht es zu einer Froschfalle; der Ventilator darüber bildet den Einstieg zum Labor. Um ihn anzuhalten, schließt man das Portal von innen und nimmt den rechten nun sichtbaren Gang. In der Mitte der Hängebrücke befindet sich der Hebel zum Anhalten des Ventilators.

Die Falle dient übrigens auch nicht nur zur Verzierung, es lassen sich tatsächlich niedliche Frösche damit fangen. Hierzu ist der Köder hineinzulegen, die Falle zu versenken und zu warten, bis sie mit einem lauten Klack unten zuschnappt. Nun läßt sie sich wieder heraufholen. Beim Öffnen sitzt dann ein sehr farbenfroher Frosch auf dem Teller, der zutraulich schaut und schließlich weghüpft.

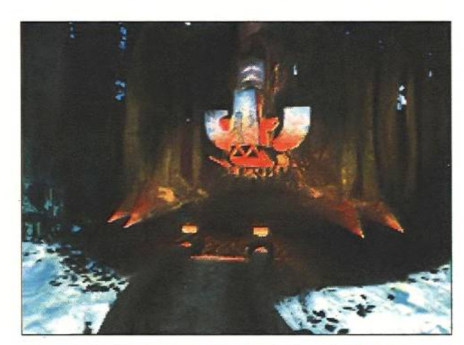
Ein Klick auf den nun stehenden Ventilator führt in einen Gang, der in Gehns Labor endet. Auf einem der Tische dort liegt die letzte Kugel. Hier findet sich auch Gehns Tagebuch mit dem Zahlencode zum Öffnen der rotierenden Kuppeln. Der Code ändert sich in jedem Spiel! Wichtig sind auch die Symbole der Kuppeln.

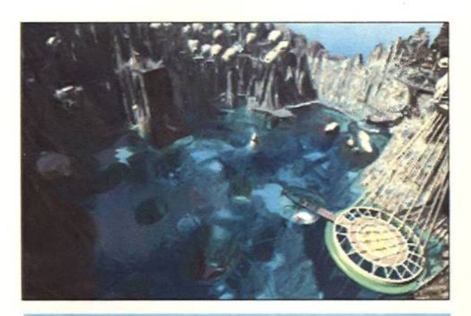
Die zwei Türen des Labors führen einmal zur Inselbahn-Haltestelle Richtung Stoßzahn-Insel, einmal über eine Hängebrücke zur Goldenen Kuppel auf der Tempelinsel.

Der Weg zum Tiersymbol-Geheimraum auf der Waldinsel

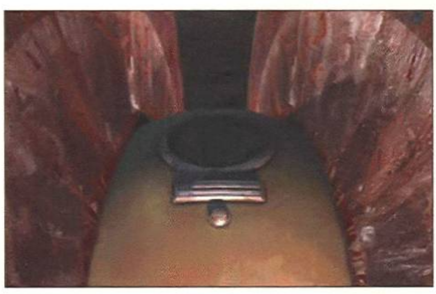
Von der Inselbahn-Haltestelle geht es bis zur Fundstelle der zweiten Holzkugel am riesigen Steindolch im Dschungel und weiter bis zum Baum, wo sich der Weg gabelt. Dort hält man sich rechts und folgt dem Weg bis zur Drachen-Krokodil-Statue.

Der Mechanismus zum Öffnen des Mauls sitzt auf einer der Lampen im Vordergrund. Zum Anklicken nähert man sich der Statue, dreht sich um, um dann links


Dieses Ungetüm verbirgt einen geheimen Zugang


Tolle Aussicht hier oben


Geschafft, die Kugel ist offen)


Offen, aber leider noch immer unerreichbar




In dieser Reihenfolge müssen die Tiersymbol-Steintafeln versenkt werden


Von der Boilerinsel zur Goldkuppel

die Lampe unter die Lupe nehmen. Mit dem Fahrstuhl geht es nach oben, dann an der rotierenden Kuppel vorbei zu der Felsklippe mit dem runden Häuschen. Der Sitz lädt zum Platznehmen ein - mit Hilfe des linken Hebels geht die Fahrt nach oben. Der rechte Hebel schließt die runde Plattform tief unten auf dem See. Sie ist der einzige Weg zum Geheimraum.

Durch das Drachenmaul geht es zurück zum Wald. Die Plattform ist nur mit dem U-Boot zu erreichen. Was es mit diesem auf sich hat und wie es benutzt wird, ist unter dem Kapitel „Wie ist der Zahlencode zu knacken?“ beschrieben.

Ausgangspunkt für die Fahrt ist wieder die Haltestelle unterhalb des Felsens beim Dorf. Das U-Boot wird gedreht und an der ersten Weiche nach links gelenkt, die nächste Haltestelle ist die Plattform. Um am Griff ziehen zu können, geht man bis zur Wand, dreht sich um und klickt darauf. Daraufhin schwebt eine Stange von oben herab. Nun stellt man sich auf die Plattform, und die Fahrt geht nach oben.

Der Knopf zum Öffnen des Gitters vor dem Loch liegt rechts an der Felswand. Links geht es zu einer Leiter, die für spätere Abkürzungen heruntergelassen wird. Nach dem Öffnen des Gitters klickt man in der Zelle auf den Gulli, dann mehrmals auf das Wasser. Der sichtbar gewordene Griff läßt die Felswand zur Seite gleiten. Im dunklen Gang wird mehrmals beherzt geklickt. Schließlich ist ein Durchbruch zum Meer zu sehen, links davon ein Lichtschalter. Von Lampe zu Lampe gilt es nun, sich vorzutasten, mal sind die Hebel rechts, mal links im Fels angebracht. Lohn der Mühe ist eine Tür, der Gang führt in den Raum mit Tiersymbol-Tafeln.

Mit Hilfe der gesammelten Informationen sind nun fünf der Tafeln in der richtigen Reihenfolge zu versenken. Dabei sind Tierlaut, optischer Hinweis und das Zahlensymbol auf den Kugeln zu verbinden. War alles richtig, erscheint ein Verbindungsbuch ins Moiety-Zeitalter.

Dort kann man nicht viel falsch machen, auf jeden Fall kommt eine reizende Dame und bringt Katharinas Tagebuch. Wie immer lautet die Parole: sorgfältig lesen und alle Codes notieren. Ebendiese Dame bringt auch ein Verbindungsbuch zur Waldinsel, so daß der Rückweg frei ist.

Was hat es mit den rotierenden Kuppeln auf sich?

Jede Kuppel trägt ein Symbol, das zur Lösung des Murmel-Rätsels beiträgt. Es müssen also alle Kuppeln gefunden und angehalten werden, um die Symbole zu sammeln. Mit Hilfe des Okulars, das sich immer in Sichtweite der Kuppeln befindet, lassen sich diese stoppen. Hierzu klickt man schnell nacheinander auf den Knopf oben am Okular, bis die Kuppel bremst. Die Kuppeln sind folgendermaßen zu finden:

Die Kuppel auf der Waldinsel

Die Kuppel ist durch das Maul des Krokodildrachens zu erreichen (siehe Kapitel „Der Weg zum Tiersymbol-Geheimraum auf der Waldsinsel“). Mit dem Fahrstuhl geht es nach oben. Die erste Abzweigung rechts führt zu dem Okular, mit dem die Kuppel angehalten wird.

Die Kuppel auf der Boilerinsel

Die Kuppel ist hier hinter dem Portal versteckt, von dem die zwei Geheimgänge abgehen (siehe Kapitel „Die fünfte Kugel und Gehns Labor auf der Boilerinsel“).

Das Portal wird durch Anklicken geöffnet und nach dem Eintreten von innen geschlossen. Der linke so sichtbar gewordene Geheimgang führt zu einer Tür. Auch sie muß nach dem Hindurchgehen wieder geschlossen werden, um einen weiteren Gang freizugeben, in dem das Okular steht.

Die Kuppel auf der Stoßzahn-Insel

Ausgangspunkt ist die Inselbahn-Haltestelle, die man von der Boilerinsel aus erreicht hat. Von hier geht es durch den Durchgang, die Treppen hinauf, durch den schmalen Felsweg bis zum Fahrstuhl. Oben führt der rechte Weg zum Okular, das allerdings defekt ist - die Kuppel läßt sich zwar anhalten, aber das Symbol kann nur direkt auf ihr abgelesen werden.

Die Kuppel auf der Tempelinsel

Diese Kuppel kann nur über die Hängebrücke von der Boilerinsel aus erreicht werden.

Kurz vor der Goldenen Kuppel befindet sich auf der rechten Seite ein langer Hebel, der die Stufen ausfährt. Nach einer Weile fehlt wieder ein kurzes Stück, das aber durch Drehen an dem Rad aus der Tiefe heraufgefahren wird. In der Goldenen Kuppel hält man links an. Das hier fehlende Stück läßt sich mit einem Knopf, der hinten an der Außenwand liegt, heraufholen. Dieser Weg führt von außen zur Tür D des Drehtempels, die sich mit dem Hebel öffnen läßt. Nun zurück auf den Felsweg, der außen um die Goldene Kuppel herumführt. Wo der Felsengang beginnt, sitzt ein Knopf in der Wand, der einen Fahrstuhl nach unten aktiviert. Die lange Treppe führt zur rotierenden Kuppel.

Die fünfte rotierende Kuppel

Der Weg zur fünften Kuppel ist versperrt. Wenn aber alle anderen vier Symbole gefunden wurden, ist es mit Hilfe von Gehns Tagebuch einfach, das fünfte zu erraten ...

Wie ist das Murmelrätsel auf dem Dach der Goldenen Kuppel zu lösen?

Um zum Koordinaten-System auf dem Dach der Goldenen Kuppel zu kommen, müssen alle Wege in ihrem Innern und um sie herum sowie alle Drehtempel-Ausgänge zugänglich sein. Die Hängebrücke, die vom Drehtempel aus zur Goldenen Kuppel führt, läßt über mit einen Hebel im Inneren der Kuppel (rechts vor der Brücke) hochziehen. Die Brücke wird dadurch zur Treppe aufs Kuppeldach. Zu erreichen ist sie allerdings nur vom Drehtempel aus.

Beim Murmelrätsel handelt es sich um ein Gitterraster und sechs bunte Glasperlen. Ziel ist es, fünf der sechs Murmeln an die Stellen auf dem Koordinatensystem zu legen, an der sich in Riven die rotierenden Kuppeln befinden - und zwar in der richtigen Farbe.

Die richtigen Farben der Murmeln

Schlüssel zur Lösung des Murmel-Rätsels ist die Stoßzahn-Insel. Hält die Inselbahn, von der Boilerinsel kommend, muß sie zunächst um 180 Grad gedreht werden, so als wolle man zurückfahren. Der Ausstieg führt zu einem Durchgang im Felsen. Mit dem Hebel links wird eine Brücke über den See zum Fahrstuhl aktiviert. Die steile Treppe führt zum Beobachtungsraum für das Aquarium. Von der Waldinsel kommend, führt die Abzweigung links zum Aquarium-Sessel.

Mit dem roten Knopf wird der Sessel herumgedreht. Beim Drücken des linken Hebels senkt sich eine Kugel mit Bildschirm ins Blickfeld. Der rechte sechseckige Knopf zeigt Bilder von der Waldinsel, der linke aktiviert ein Programm mit einer Frau im weißen Kleid.

Durch nochmaliges Drücken des Hebels fährt die Kugel wieder hoch. Auch der rechte Hebel senkt eine Kugel, deren Schalter Kuppelsymbole tragen.

Abhängig von dem Schalter, der gerade im roten Fenster steht, leuchtet eine bestimmte Lampe auf - der Hinweis auf die Farben, die die Murmeln im Gitterraster haben müssen.

Die Koordinaten der rotierenden Kuppeln

Es geht zurück zur Haltestelle der Inselbahn. Nach dem Einsteigen gelangt man durch die Drehung der Gondel zum anderen Gang, der auf die Oberfläche der Insel und schließlich zum Fahrstuhl nach oben führt, wo der Balkon mit Blick auf die Wasserbecken und die Koordinaten-Anlage warten.

Am Balkon bezeichnet das kleine Quadrat vorne den Schaltmechanismus für die Wasserbecken unten. Der Teil, der aktiviert ist, wird auch in der Koordinaten-Anlage gezeigt.

Am besten fängt man mit der kleinsten Insel ganz oben rechts an: den entsprechenden Knopf drücken, dann zur Koordinaten-Anlage durch den Fahrstuhl. Das Tableau dort erinnert an das Gitterraster auf dem Kuppeldach. Beim Anklicken des orangenen Kästchens fährt eine topographische Darstellung der Insel hoch.

Die kleine glatte Halbkugel links oben soll die rotierende Kuppel auf dieser Insel darstellen. Nun gilt es, mit Hilfe der roten Gitternetzlinien die x- und y-Koordinaten dieser Kuppel festzustellen. Es wird zunächst auf der x-Achse von links nach rechts gezählt (in diesem Fall 2), dann auf der y-Achse von unten nach oben (in diesem Fall 5). Die Koordinaten der Kuppel auf dieser Insel sind also 2;5.

Das funktioniert auf diese Weise für alle fünf Inseln, nur daß die größeren in mehrere kleine orangene Kästchen unterteilt sind, die sich nur einzeln betrachten lassen. Durch Anklicken des Lupengriffs lassen sich die Darstellungen außerdem noch drehen, um die kleinen Halbkugeln aufzuspüren. Wichtig sind nicht nur die Koordinaten, sondern auch die Position des orangenen Kästchens, in dem die Kuppel steht.



Schwerer als Schach: das Glasperlenspiel



Bitte Platz nehmen



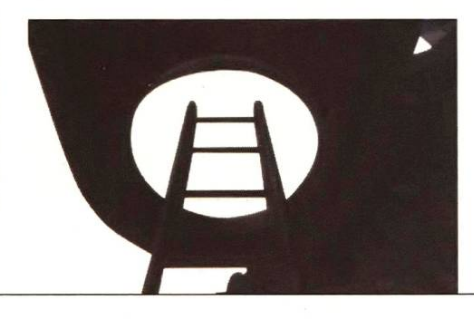
Es werde Licht ...

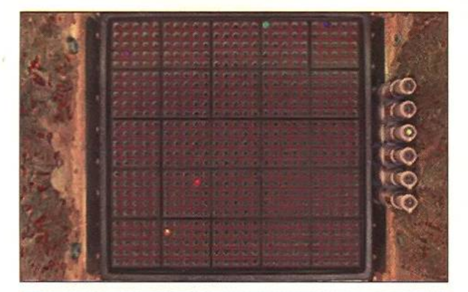


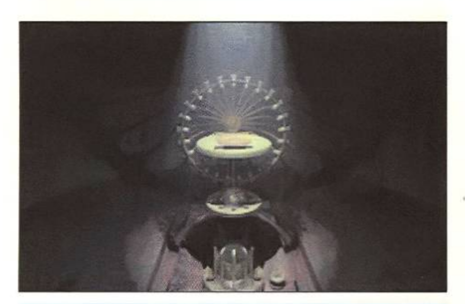
Eine imposante Brunnenanlage



Viel Spaß beim Koordinaten-Auszählen




So werden die Murmeln richtig einsortiert


Geschafft! Der Weg in ein neues Zeitalter ist frei


Ob diesem Herrn wohl zu trauen ist?


Rundgang durch Gehns Wohnung


Rivens kleinste Insel


Glücklich vereint: Atrus und Katharina

Wie werden die Murmeln richtig einsortiert?

Zurück auf der Tempelinsel, lassen sich die Murmeln ins Gitter einsortieren. Die gelbe ist überflüssig und nur zur Verwirrung gedacht.

Die richtigen Farben:

- ◆............ obere waagerechte Reihe von links nach rechts: lila, grün, blau
- ◆............ vorletzte waagerechte Reihe: rot
- ◆............ letzte waagerechte Reihe: orange

Liegen die Murmeln richtig, kann der Hebel in der Wand vor dem Gitter betätigt werden. Am besten geht man das ganze Stück zurück und sucht, von der Treppe kommend, an der rechten Wand. Der Hebel stülpt eine Haube über das Gitter. Wenn es beim Drücken des weißen Knopfes richtig rumpelt, war alles richtig. Klickt es nur, stimmen die Koordinaten noch nicht. Das Rumpeln bedeutet, daß der Zugang zu den Verbindungsbüchern in den rotierenden Kuppeln frei ist. Sie sind in allen Kuppeln gleich.

Allerdings muß an der Kuppel selbst noch der Code aus Gehns Tagebuch eingegeben werden. Er ändert sich in jedem Spiel. Der erste Strich ganz links, der in der Ausgangsposition von den Schiebern verdeckt wird, stellt die Zahl eins dar. Wenn alles stimmt, öffnet sich die Glaskuppel.

Was ist in Gehns Wohnung zu tun?

Durch Berühren des Verbindungsbuchs in der Kuppel landet man in einem Käfig in Gehns Wohung. Ein Klick auf den Knopf ruft Gehn herbei.

Er will, daß man die Hand auf das Gefängnisbuch legt - er werde dann nachkommen. Wer sich weigert, muß zunächst der fünften Insel einen Besuch abstatten, um Gehn mit Hilfe des Knopfs wieder zu rufen. Dort erwartet Katharina ihren Befreier, allerdings läßt sich das Fahrstuhlgitter nicht öffnen. Mit dem Verbindungsbuch in der rotierenden Kuppel der Insel bleibt also nur der Rückweg in Gehns Labor, wo er erneut durch den Knopf gerufen wird. Nur wenn man also selbst das Gefängnisbuch berührt, kommt Gehn nach und bleibt gefangen.

Hier sind im Programm einige Variationen angelegt, die für Abwechslung, allerdings nicht für ein Happy-End sorgen. Berührt der Spieler das Gefängnisbuch zum Beispiel nochmals, nachdem Gehn bereits gefangen ist, ist er plötzlich selbst im Gefängnis. Gehn dagegen ist frei und hat nur Spott für den Gelackmeierten übrig. Ruft man ihn mehrmals, ohne sich für die Gefängnisbuch-Variante zu entscheiden, wird der gute Mann ungeduldig und erschießt einen. Der Königsweg ist natürlich, Gehn ins Buch zu locken. Man selbst entkommt so daraus und landet wieder in Gehns Wohnung, wo mit dem Hebel das Gitter für spätere Fälle hochgezogen wird.

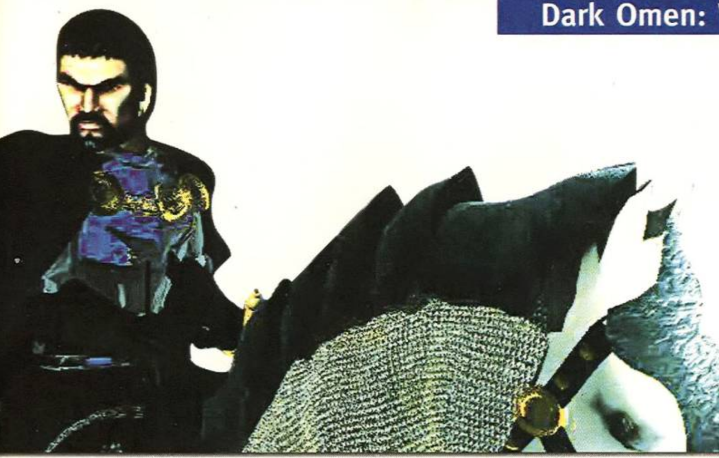
Über die Leiter geht es nach unten in sein Schlafzimmer, wo vor allem das Tagebuch und die eiförmige Kugel interessieren. Sie gibt beim Öffnen Töne von sich: ein Drrring, ein Klack und ein Pling. Die Reihenfolge von fünf Lauten ist der Code für das Gitter am Fahrstuhl zu Katharina; er ändert sich in jedem Spiel.

Das Verbindungsbuch führt nun zurück auf die Gefängnis-Insel, wo die Fahrstuhlhebel in der richtigen Reihenfolge betätigt werden müssen, der untere Hebel bestätigt die Eingabe. Oben sollte nun das Gitter aufgehen.

Wie wird das Signal an Atrus gesendet?

Nach Katharinas Befreiung ist in Gehns Wohnung nur noch das Buch zur Tempelinsel benutzbar. Nun wird das konische Gebilde neben der Käfigzelle wichtig. Die Stromverbindung sollte über das Ventil im Raum B des Drehtempels schon hergestellt sein. Mit dem Code aus Katharinas Tagebuch wird die Luke unter dem Teleskop geöffnet. Der Knopf ganz links steht für die Zahl Eins, der rechte für die Fünf, sie müssen also in der richtigen Reihenfolge gedrückt werden.

Mit dem Hebel links am Gestänge wird das Teleskop aktiviert. Vorher muß aber der Sicherheitsbolzen am linken Ständer entfernt werden - er ist sehr schwer zu finden. Mit dem Knopf fährt das Teleskop nach unten, sprengt das Glas der Luke und öffnet die Sternenkluft. Dies ruft Atrus herbei, und dem Happy-End steht nichts mehr im Wege.



Dark Omen: Warhammer



Aus den Grenzgrafschaften des Landes dringt schreckliche Kunde. Das Böse ist aus seinem Schlaf erwacht und macht sich daran, die Warhammer-Welt ins Verderben zu stürzen. Noch weiß Hauptmann Morgan Bernhardt nichts von dem sich anbahnenden Schrecken, doch das Schicksal wird ihn in den Kampf gegen die Untoten führen.



Die Goblins rücken an

Handelsposten

Als Bernhardt auf dem Schlachtfeld ankommt, bringt er seine Regimenter in Stellung. Ziel des feindlichen Regiments ist die nördlich vom Aufstellungsbereich gelegenen Anhöhe. Außerdem halten sich Nachtgoblins im Nordosten versteckt. Bernhardt gibt seinem Kanonengeschütz und den Armbrust-Schützen den Befehl, sich so zu plazieren, daß sie den nördlichen Hügel treffen können. Infanterie und Kavallerie müssen so stehen, daß sie schnell vorpreschen können, um das zweite feindliche Regiment anzugreifen. Die Schlacht beginnt, und vor allem die Kavallerie hat kaum Mühe, die Goblins niederzumetzeln. Sollten die gegnerischen Bogenschützen durch die Artillerie noch nicht vollkommen vernichtet sein, geben die Berittenen den übrig gebliebenen den Rest. Derweil rückt die Infanterie weiter nach Norden vor, denn von dort kommen weitere Bogenschützen und Nachtgoblins. Der Befehlshaber beauftragt die Infanterie, zunächst die Schützen anzugreifen. Die Kavallerie stößt hinzu und attackiert die Nachtgoblins. Sind diese Gegner beseitigt, ist die Schlacht gewonnen, und der Hauptmann holt sich vom Handelsvorposten die Goldkiste ab.

Prinzen der Grenze

Zum Überraschungsangriff befehligt Bernhardt das Kanonengeschütz in eine Stellung, in der es die ganze Straße in Richtung Norden unter Feuer nehmen kann. Der Wegesrand erhöht sich nach rechts. Die Armbrustschützen, die von der Infanterie und Carlssons Kavallerie flankiert werden, beordert Bernhard hinter den Felsen. Oben auf dem Felsen hält sich die Kavallerie versteckt. Die Schlacht beginnt, und die Kanone feuert auf die gegnerischen Verbände. Die Grollbringer Armbrustschützen beginnen ihre Pfeile abzuschießen, um die Kanone zu unterstützen. Sobald der Rest des Gegners näher kommt, greifen Infanterie und Carlssons Kavallerie im Nahkampf ein. Gleichzeitig nähert sich Bernhardt mit seiner Grollbringer Kavallerie von Norden und kesselt den Gegner ein. Die zweite Welle des Gegners besteht aus zwei Boarsboys-Einheiten. Die Kavallerie kann im Nahkampf noch das Grollbringer Schwert einsetzen. Die anderen Regimenter rücken nach, um gegebenenfalls einzugreifen. Von den letzten beiden Einheiten darf niemand entkommen, denn sonst gibt es keine Goldkiste.



Noch haben die Orks keine Ahnung



Die Regimenter marschieren nach Norden


Ziel ist die Stadtgrenze im Nordosten


Die zweite Angriffswelle ist unterwegs


Sind hier noch andere Räuber versteckt?


Das Regiment hat den Hügel im Südosten eingenommen




Die Armee bereitet sich auf einen Angriff von allen Seiten vor

Grissburg

Morgan gibt an das Kanonengeschütz den Befehl, sich im Südwesten zu postieren. Armbrust- sowie Kavallerieregiment bringen sich so in Stellung, daß sie bei Beginn der Schlacht schnell zum nordöstlichsten Haus vordringen können. Der Zauberer nähert sich von Westen dem Gegner, und der Rest der Truppe bereitet sich darauf vor, ihm in breiter Front in Richtung Stadtgrenze entgegenzugehen. Hat der Kampf begonnen, machen sich alle auf den Weg zur nordöstlichen Stadtgrenze und stellen sich dort in einer Reihe auf. Kanone und Armbrustschützen versuchen, die beiden anrückenden Zombiehorden aus der Distanz zu dezimieren, damit Kavallerie und Infanterie im Nahkampf leichtes Spiel haben. Der Zauberer versetzt den anrückenden Zombies außerdem noch effektive Feuerstöße. Bernhardts Armee verharrt weiterhin in breiter Front und läßt die drei Truppen aus Ghouls und Zombies auf sich zu kommen. Wieder eröffnen Kanone und Armbrustschützen das Feuer, wieder mit Unterstützung des Zauberers. Dann sind Infanterie und Kavallerie an der Reihe und erledigen den Rest.

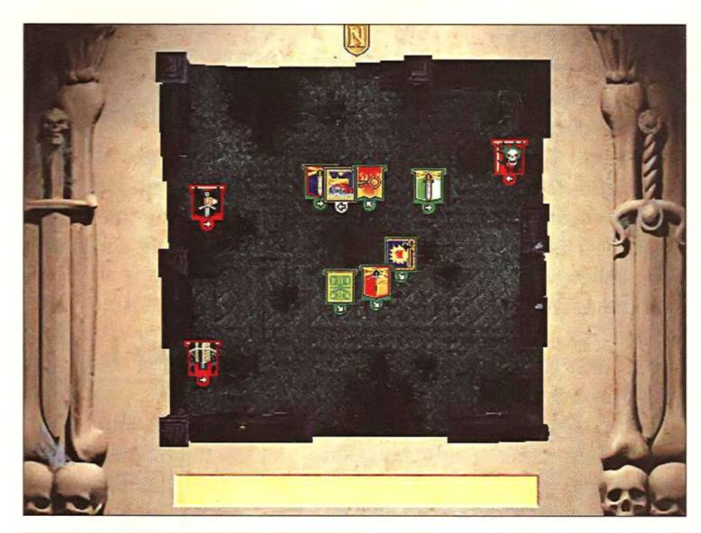
Brigantenangriff

Die beiden Armbrustschützenregimenter postieren sich so, daß sie die Feinde im nördlichen Wald anvisieren können. Im Westen befindet sich ein Hügel, die Kavallerie nimmt in der Nähe Aufstellung. Auch die Kanone wird zum Hügel hin aufgerichtet. Die Infanterie und den Feuerzauberer setzt Bernhardt dazu ein, um den Bereich im Osten abzuschirmen. Die Armbrustschützen eröffnen das Feuer auf die Banditen im nördlichen Wald. Gleichzeitig nimmt die Kavallerie den Hügel im Westen ein. Bis das Regiment oben ankommt, wird das Kanonengeschütz die dortigen Bogenschützen dezimieren. Im Wald im Südosten kommen weitere Banditen zum Vorschein, die die Infanterie sofort aufs Korn nimmt. Sobald die Gegner im Norden und Westen erledigt sind, orientieren sich die Kavallerie sowie die Armbrustschützen nach Osten. Alle verfügbaren Einheiten versuchen nun, den Hügel im Südosten einzunehmen, da sich hier die Gegner aufstellen. Am besten ist hierfür die Kavallerie geeignet, da sie den Feind am schnellsten erreichen kann. Bis dahin eröffnen Kanone und Armbrustschützen das Feuer.

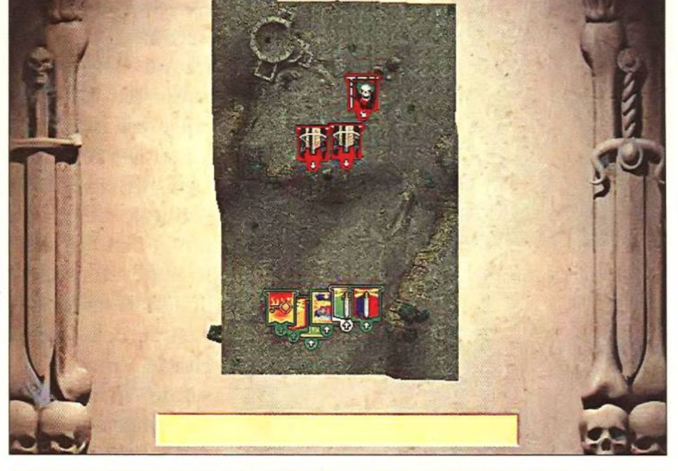
Bogenhafen

Es ist wichtig, daß Bernhardt an jeder Ecke des Aufstellungsfelds ein Artillerie-Regiment plaziert. So läßt er die Kanone im Nordwesten Stellung beziehen, der Zauberer geht nach Nordosten, während sich ein Teil der Armbrustschützen nach Südwesten und der andere nach Südosten wendet. Sowohl auf der Süd- als auch auf der Nordseite stehen die Einheiten paarweise beisammen. Als Schutz für die Artillerie konzentriert sich die Kavallerie auf die Westseite, die Infanterie zusammen mit der Wache der Komteß auf den Osten. Der Gegner stürmt mit Zombies aus Nordwesten an. Sofort eröffnet die Kanone das Feuer auf die Untoten. Derweil rückt von Norden ein weiterer Trupp Zombies an, dem der Zauberer mit Flammenstößen einheizt. Für Kavallerie und Infanterie beginnt der Nahkampf, wenn die Feinde herannahen. Kurz danach feuern die Armbrustschützen im Süden auf zwei Horden von Zombies. Plötzlich kommen die Diener des Bösen aus allen Himmelsrichtungen.





Überall Gegner!



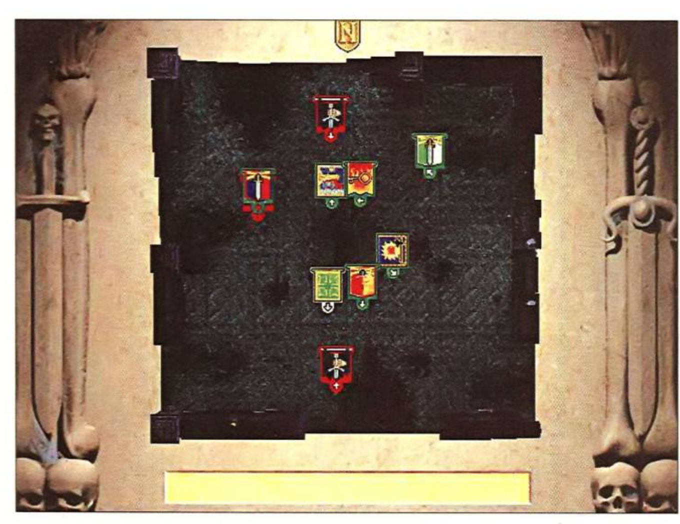
Der Turm von Helmgart ist nur über einen engen Paß zu erreichen

Den Untoten im Nordosten stellt sich die Infanterie entgegen. Derweil schießen Kanone und Zauberer nach Nordwesten auf die Skelettkrieger und werden im Nahkampf von der Kavallerie abgelöst. Im Südwesten hat ein Trupp Skelettbogenschützen Stellung bezogen, und die Armbrustschützen erwidern das Feuer. Zur gleichen Zeit setzt sich die Infanterie nach Norden in Bewegung, da hier eine weitere Einheit von Skelettkriegern auftaucht. Unterstützt werden diese von einem unangenehmen Nekromanten. Bis die Infanterie beim Feind ankommt, wird die Artillerie ihn unter Beschuß nehmen. Schließlich brauchen die Armbrustschützen nur noch eine aus Süden anrückende feindliche Einheit von Skelettkriegern mit Pfeilen zu spicken. Am Ende gibt Bernhardt dem Kanonengeschütz den Befehl, auf das Haus im Südwesten, aus dessen Schornstein gelber Rauch aufsteigt, zu feuern. Zur Belohnung gibt es das Buch von Ashur.

Helmgart

Unserem Feldherrn bleibt nichts anderes übrig, als den Untoten den aktiven Teil zu überlassen. Dazu postiert sich die Kanone so, daß die Bogenschützen diese unter Beschuß nehmen können. Die beiden Armbrustschützenregimenter sowie der Zauberer bringen sich in einer Linie in Stellung, so daß sie freie Schußbahn auf den Anstieg haben. Kavallerie und Infanterie halten sich in der Anfangsformation weiter östlich. Die Schlacht beginnt, und die Kanone feuert auf die Bogenschützen. Gleichzeitig setzt sich eine Horde Zombies in Bewegung. Wenn die Untoten in Schußweite sind, gibt Hauptmann Bernhardt den Armbrustschützen, dem Zauberer und der Kanone den Befehl, auf sie zu feuern. Bald setzt sich die zweite Angriffswelle des Feindes in Bewegung. Dessen Bogenschützen verlassen wahrscheinlich ihren Platz und gehen bis zum Abhang. Wenn nicht, teleportiert sich der Zauberer auf die Anhöhe, um die zweite Angriffswelle auszulösen. Jedoch sollte er sich schnellstmöglich zurück in Sicherheit teleportieren. Zwei weitere Einheiten, bestehend aus Skelettkriegern, einem Skelettreitertrupp und einem Nekromanten, bewegen sich auf Bernhardt zu. Die Artillerie muß den Feind aus der Distanz heraus effektiv schwächen. Infanterie und Kavallerie gehen nun in den Nahkampf über und metzeln den Rest der Untoten nieder. Anschließend reitet die Kavallerie in Richtung Anhöhe, als plötzlich zwei Zombie-Einheiten aus dem Boden krabbeln. Schnell gibt Morgan seiner Kavallerie den Befehl, zurückzureiten. Gleichzeitig heißt er die Artillerie auf die Untoten feuern. Jetzt braucht er mit seiner Kavallerie nur noch in Richtung Turm zu reiten, um die davor postierten Bogenschützen zu überrennen.

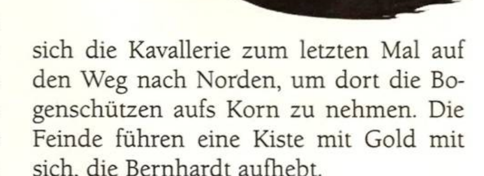




Die Untoten bäumen sich ein letztes Mal auf



Der Nekromant ist ein unangenehmer Gegner





Angriff auf den Turm



Die Artillerie hat freien Schuß in den Paß



Diese Schurken kriegen wohl nie genug



Aus Norden rücken weitere Gegner an

Der Axtschartenpaß 1

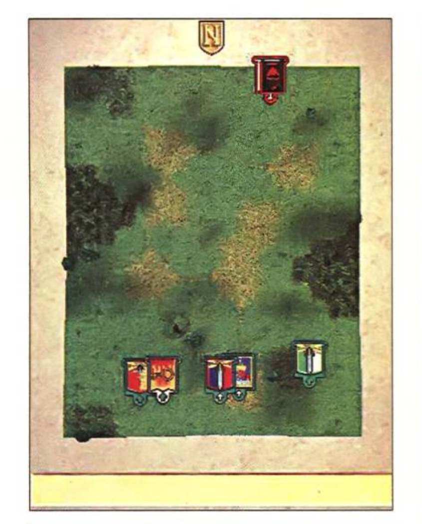
Bernhardt will seinem alten Zwergenfreund helfen. Er läßt die Kanone im äußersten Osten plazieren, damit sie so lange wie möglich auf alle Gegner feuern kann. Die restlichen Einheiten formieren sich auf einer Linie, wobei die restliche Artillerie ebenfalls östlich stehen muß, um in den Paß feuern zu können. Die die Kanone attackiert unentwegt die feindlichen Bogenschützen und drängt sie weit zurück. Zwischenzeitlich probt eine Horde Zombies den Aufstand. Das gesamte Artilleriefeuer wird daher auf sie umgelenkt, bis sie vernichtet sind. Anschließend fährt das Kanonengeschütz wie gehabt fort. Wenn kein Feind mehr zu sehen ist, pirscht sich die Kavallerie vor. Nach einigen Metern krabbeln plötzlich zwei Zombietrupps aus dem Boden, die sofort unter Beschuß genommen werden. Gleich hinter den Zombies folgen zwei weitere gegnerische Regimenter, eine Einheit Bogenschützen und ein Nekromant. Lezterer muß schnellstens mit Artilleriefeuer unschädlich gemacht werden.

Auch die Bogenschützen dürften kein großes Problem darstellen. Wenn die Luft schließlich rein ist, reitet die Kavallerie weiter nach Norden. Es dauert auch nicht lange, bis Morgan einige Wights und Skelettkrieger entdeckt. Die Kavallerie lockt sie in Schußweite des Artilleriefeuers und gibt ihnen notfalls selber den Rest. Sind alle Gegner in Sichtweite eliminiert, wagt es die Kavallerie erneut, in den Paß vorzudringen. Hinter der ersten Biegung entdecken die Reiter westlich eine Bogenschützeneinheit und metzeln sie nieder. Anschließend reiten sie weiter auf die Bogenschützen im Norden zu. Kurz vor ihrem Eintreffen entdecken sie weitere Gegner im Norden. Wieder lockt Bernhard die Wights und die Skelettkrieger nach Süden ins Artilleriefeuer. Nun macht sich die Kavallerie zum letzten Mal auf den Weg nach Norden, um dort die Bogenschützen aufs Korn zu nehmen. Die Feinde führen eine Kiste mit Gold mit sich, die Bernhardt aufhebt.

Die großen Wälder 1

Die Infanterie stellt sich ganz im Osten des Aufstellungsfeldes unter die Baumgruppe. Links daneben in der Mitte postiert sich das Kanonengeschütz, in dessen Nähe auch die Kavallerie in Stellung geht. Die Westseite besetzen der Zauberer und die Armbrustschützen. Bernhardt läßt die Infanterie um das Wäldchen herum nach Norden marschieren. Es dauert auch nicht lange, bis zwei Gruppen Zombies zum Angriff übergehen.

Die Infanterie übernimmt die aus Norden kommenden, die Kanone und die Kavallerie mit ihrem Grollbringer-Schwert feuern auf die geradeaus hinter dem kleinen Hügel anrückende Horde. Wenn diese gefährlich nahe kommt, geht die Kavallerie zum Nahkampf über. Zur gleichen Zeit rücken Skelettkrieger aus Nordwesten an, denen sowohl Armbrustschützen als auch Zauberer einheizen. Doch auf der Westseite kehrt noch keine Ruhe ein, da aus Norden Bogenschützen nachrücken. Armbrustschützen und Zauberer nehmen sich ihrer ebenfalls an. Ist nichts mehr vom Gegner zu sehen, marschiert die Armee auf einer Linie nach Norden. Plötzlich tauchen Mumien und Skelettkrieger auf. Die Knöchernen nimmt die Infanterie aufs Korn, und da die Mumien besonders gut brennen, sind sie ein Fall für den Zauberer. Auch die Kavallerie sollte ihr Augenmerk auf sie richten.



Hier stimmt etwas nicht



Plötzlich kommen Zombies aus ihren Verstecken



In geschlossener Formation nach Norden

Nachdem die Feinde vernichtet sind, wechseln der Zauberer und die Armbrustschützen in die Mitte, während die Kavallerie auf dem linken Flügel Stellung bezieht. Die Infanterie hält weiter den rechten Flügel. Nun marschiert die Armee auf einer Linie nach Norden weiter. Nach einigen Metern kommen Skelettkrieger aus einer Höhle, und die Kavallerie reitet ihnen entgegen. Der Rest der Armee konzentriert sich auf die Wights. Zunächst werden sie aus der Distanz von den Armbrustschützen unter Dauerfeuer genommen. Sehr effektiv sind auch die Flammenstöße des Zauberers. Schließlich braucht die Infanterie den Gegnern nur noch den Rest zu geben. Sobald die Wights vernichtet sind, bleiben eine Schatztruhe und das Banner des Mutes zurück.

Die großen Wälder 2

Die Infanterie und der Zauberer beziehen in der Aufstellungszone südlich des kleinen Wäldchens Stellung in Richtung Osten. Die Flagellanten decken den Südosten ab, die Armbrustschützen die Westflanke. Die Großschwertkämpfer halten Ausschau nach Südwesten. Die Kavallerie bezieht ebenfalls auf der Westseite Stellung, hält sich jedoch etwas nördlicher. Das Kanonengeschütz schließlich postiert sich genau in der Mitte der Aufstellungszone. Aus Osten rücken feindliche Bogenschützen vor, die der Zauberer grillt. Gleichzeitig rücken von Westen Bogenschützen an, die von den Armbrustschützen mit Pfeilen bearbeitet werden. Zur Unterstützung schießt auch die Kanone einige Kugeln ab. Etwas weiter nördlich taucht ein Schamane auf, der von der Kavallerie sofort attackiert wird.

Unversehens rückt ein Riesenskorpion aus Norden näher. Die Kanone feuert sofort auf das Ungetüm, bis die Kavallerie es im Nahkampf erledigt. Gleichzeitig tauchen aus Osten und Südosten Nachtgoblins und eine Riesenspinne auf. Die Flagellanten stürzen sich auf die Nachtgoblins, während der Zauberer die Spinne auslöscht. Dem Riesenskorpion aus dem Südwesten gehen die Großschwertkämpfer entgegen. Schließlich versuchen es die Nachtgoblins mit einem letzten Angriff, den die Armbrustschützen und die Kanone aber abwehren. Unterstützt werden die Goblins von einer Riesenspinne, die aus Nordwesten anrückt. Die Kavallerie stürmt ihr entgegen und schaltet sie aus.

Verteidigung des Dampfpanzers

Auf der Straße postieren sich der Dampfpanzer und die Kanone so, daß sie nach Norden auf den Felsvorsprung schießen können. Im nordwestlichen Teil der Aufstellungszone beziehen Armbrustschützen, Schwertkämpfer und der Zauberer in breiter Front Stellung. Von hier aus blicken sie auf die Anhöhe im Norden. Im nordöstlichen Sektor hält sich die Kavallerie bereit. Infanterie und Flagellanten wenden sich nach Süden.

Bernhardt sendet die Infanterie und die Flagellanten aus, um den Hügel im Süden einzunehmen. Währenddessen eröffnen der Dampfpanzer und die Kanone das Feuer auf die Bogenschützen auf der Anhöhe. Diese werden von zwei Einheiten Big'uns flankiert. Die Kavallerie erstürmt nun eine dieser Einheiten, während Zauberer und Armbrustschützen die andere durch Pfeile und Feuer in die Knie zwingen. Als Belohnung bleibt das Banner der Wut zurück.

Anschließend wendet sich alles nach Süden, denn dort nähern sich feindliche Truppen. Von Südwesten greift eine Gruppe Boarboyz an, die von Kanone und Dampfpanzer beschossen wird. Unterstützt werden die beiden Regimenter vom Feuerzauberer. Aus Süden nähern sich zwei Bogenschützenregimenter, die ein Schamane begleitet. Die Infanterie tötet diesen Magier schnellstmöglich, und die Flagellanten fangen die Big'uns ab, die von Südosten aus angreifen. Jetzt beseitigt die Kavallerie, unterstützt von allen verfügbaren Regimentern, noch die Bogenschützen.



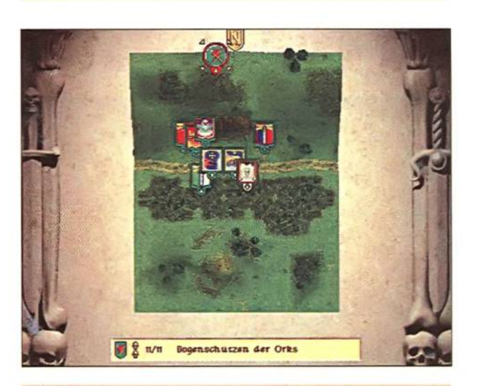
Die letzte Gegenwehr der Untoten



Die dunklen Wälder bergen viele Gefahren



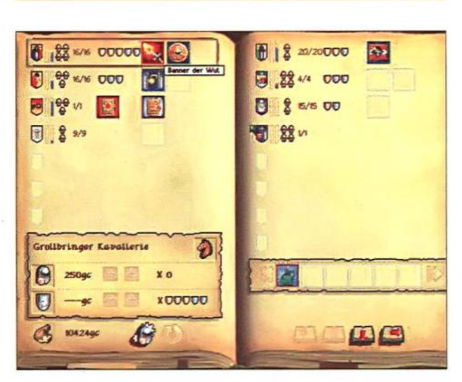
Der letzte verzweifelte Angriffsversuch



Die Orks im Norden werden nicht die einzigen sein



Auch im Süden gibt's Streß



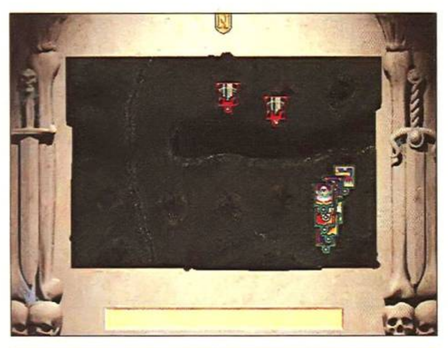
Das Banner der Wut ist eine Beute dieser Schlacht



Bei der Artillerie kann Bernhardt aus dem vollen schöpfen



Jetzt huscht auch noch ein Schamane über das Schlachtfeld



Die Kavallerie spielt Lockvogel



Zuerst müssen die Bogenschützen dran glauben

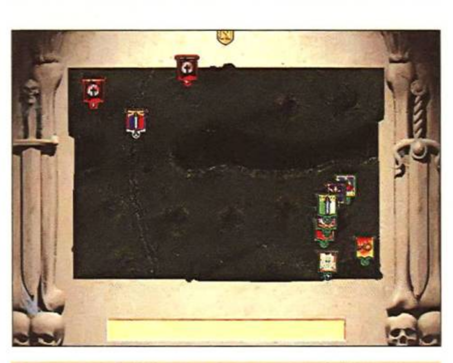
Morgan hat sich weit in Feindesland vorgewagt

Die Hexentürme

Während des Sturmangriffs stehen der Armee zwei weitere Artilleriegeschütze zur Verfügung, und zwar eine imperiale Kanone und ein imperialer Minenwerfer. In dieser Aufstellungszone werden nun alle verfügbaren Geschütze und die Zauberer so aufgestellt, daß sie auf den Durchgang zwischen den Felswänden zielen. Die restlichen Regimenter postieren sich dann links und rechts von der Artillerie. Die Schlacht beginnt, und eine große Anzahl von Orks greift Morgans Armee an. Der Feldherr befiehlt, in der jetzigen Formation zu verharren. Zuerst greifen Boarboyz und Bogenschützen an. Sobald sich die Boarboyz dem Durchgang zwischen den Felswänden nähern, gibt Bernhardt der gesamten Artillerie den Befehl, das Feuer zu eröffnen.

In zweiter Reihe folgen zwei Regimenter Orkboyz. Auch ihnen fliegen Kanonenkugeln um die Ohren, und im Nahkampf müssen sie völlig ausgelöscht werden. Als Belohnung bleibt das Ptolos-Schwert zurück. Derweil nähern sich zwei weitere Einheiten Bogenschützen. Alle drei Trupps sterben im Kugelhagel der Artillerie. Der Schamane, der ebenfalls auf dem Schlachtfeld auftaucht, wird scharf bombardiert, dann stürmt Bernhardt mit seiner Kavallerie nach Norden. Sobald er den Durchgang zwischen den Felswänden passiert hat, rücken neue feindliche Truppen nach. Schnell gibt er den Befehl zum Rückzug. Mit den nun anrückenden drei Boarboyz-Regimentern verfährt die Artillerie wie gehabt. Den Rest der Kampfhandlungen übernimmt jetzt die Kavallerie, die die gesamte gegnerische Artillerie vernichtet.





Ein Hinterhalt! Schnell zurück!

Sylvania

Im Norden haben sich neben einer Mühle zwei Regimenter von Bogenschützen aufgestellt. Daher gibt unser Hauptmann den Befehl, die Kanone und den Granatwerfer so zu postieren, daß sie optimal dorthin feuern können. Die restlichen Regimenter stellen sich in einer Linie auf und orientieren sich in Richtung Westen, wobei Zauberer und Armbrustschützen in der Mitte stehen sollten und von den anderen Soldaten flankiert werden. Sobald die Schlacht beginnt, feuern die Geschütze auf die gegnerischen Bogenschützen. Ab und zu spukt auch der Vampirgraf über das Schlachtfeld, aber er verschwindet so schnell, wie er gekommen ist. Ist die Luft rein, pirscht sich Bernhardt mit seiner Kavallerie nach Westen vor. Kurz hinter dem ersten Haus sichtet er zwei Einheiten Ghouls, die von einigen Wraiths begleitet werden. Bernhardt gibt der Artillerie den Befehl zu feuern. Erst im letzten Moment stellt sie das Feuer ein, und alles, was Beine hat, stürmt in den Nahkampf. Um die Wraiths kümmert sich der Feuerzauberer, da diesen Schurken fast nur mit Magie beizukommen ist.

Falls der Vampir wieder auftaucht, wird er, wenn möglich, von der Artillerie unter Beschuß genommen. Als Belohnung vererbt Nosferatu dem Kommandanten den Stab von Jet. Sobald kein Gegner mehr zu sehen ist, wagt sich die Kavallerie nochmals nach Westen vor. Dort erspäht Bernhardt zwei Einheiten von Ghouls und Wraiths. Er läßt die Kavallerie zurück zur Formation reiten, und in der Zwischenzeit beginnt die Artillerie, auf die Untoten zu feuern. In der mittleren Distanz beginnen dann die Armbrustschützen mit ihrer Arbeit, und der Zauberer widmet sich den Wraiths. Im Nahkampf erledigen dann die Regimenter den Rest. Wenn der Feind vernichtet ist, reitet die Kavallerie ein drittes Mal nach Westen. Auf der Straße prescht sie nach Norden vor, als plötzlich zwei Einheiten Ghouls und ein Regiment Wraiths angreifen. Morgan bläst sofort zum Rückzug und kehrt zur Formation zurück. Wieder schießt die Artillerie und dezimiert den Gegner, im Nahkampf wird dann kurzer Prozeß gemacht. Um die Wraiths kümmern sich der Zauberer mit seiner Magie und alle Regimenter mit magischen Gegenständen.

Sind die Feinde erledigt, gibt Bernhardt dem Kanonengeschütz den Befehl, auf die Mühle im Nordosten zu schießen. Die fängt daraufhin an zu brennen, und das Schwert des Höllenfeuers springt heraus.

Schloß Drakenhof

In der Aufstellungszone postieren sich die Regimenter auf einer Linie nach Norden. Dabei halten sich der Zauberer und die Armbrustschützen in der Mitte. Flankiert werden sie auf der Westseite von der Kavallerie und den Schwerkämpfern. Auf der Ostseite halten sich Infanterie und Flagellanten bereit. Zuerst nähern sich zwei Truppen Skelettkrieger und eine Gruppe Zombies, auch der Vampirgraf huscht hin und her. Kommen die Gegner in Reichweite, eröffnen die Armbrustschützen und der Zauberer das Feuer, den Rest erledigen dann Kavallerie und Infanterie. Anschließend marschiert die Armee nach Norden und teilt sich in zwei Gruppen. Die erste, bestehend aus Kavallerie, Zauberer und Schwertkämpfern, nimmt sich die Westseite vor, wo sich in der Zwischenzeit Bogenschützen aufgestellt haben. Auch einige Wraiths laufen herum.

Die Kavallerie beschäftigt sich zunächst mit den Wraiths, und der Zauberer zündelt an den Bogenschützen herum. Sobald es irgendeinem Regiment möglich ist, sollte es den Vampirgrafen angreifen und vernichten. Auf der Ostseite haben Bogenschützen Stellung bezogen. Die Armbrustschützen erwidern das Feuer, und die Infanterie vernichtet den Gegner im Nahkampf. Noch während dieser Kampfhandlungen tauchen im Westen zwei Einheiten Ghouls auf, denen jedes freie Regiment in der Nähe entgegenstürmt. Auch der Zauberer trägt seinen Teil bei. Auf der Ostseite nähert sich ebenfalls eine Truppe Ghouls, die von allen verfügbaren Regimentern attackiert wird. Ganz weit im Osten haben sich noch einige Bogenschützen postiert, um die sich unbedingt ein Regiment kümmern muß. Schließlich rückt noch eine Horde Wights aus Norden an, derer sich am besten die Kavallerie annimmt.

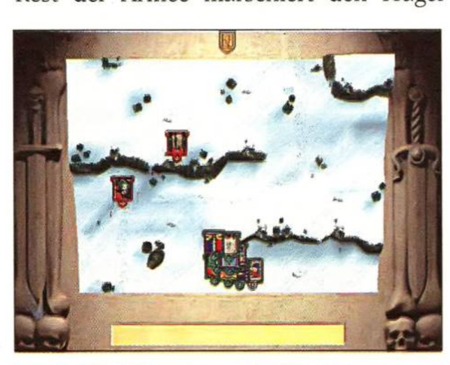
Die großen Wälder 3

Die Kanone postiert sich so, daß sie gut nach Norden und nach Westen feuern kann. Der Granatwerfer deckt den Süden und den Osten ab. Die Armbrustschützen behalten die Wälder im Westen im Auge und werden von der Infanterie geschützt. Die Schwertkämpfer beziehen zusammen mit dem Zauberer Stellung im Südwesten. Die Oger sichern den Südosten ab, und Kavallerie sowie Flagellanten sind für den gesamten Norden zuständig. Aus Norden und Westen beginnen nun Bogenschützen zu feuern. Die Kanone nimmt die Gegner im Norden aufs Korn, und die Armbrustschützen erledigen das Problem im Westen. Nur kurze Zeit später rücken zwei Einheiten Nachtgoblins aus Nordwesten und Westen nach.

Die Kanone feuert weiter nach Norden, bis die Kavallerie die Gegner im Nahkampf erledigt. Im Westen übernimmt diese Aufgabe erneut das Armbrustregiment, unterstützt von der Infanterie. Währenddessen rücken zwei Regimenter feindlicher Bogenschützen aus Südosten an, auf die der Granatwerfer das Feuer eröffnet. Er wird von der Kanone unterstützt. Im Südwesten tauchen Orkboyz auf, denen der Feuerzauberer zunächst einheizt, bevor sie im Nahkampf von den Schwertkämpfern niedergemetzelt werden. In der Zwischenzeit taucht ein neuer Trupp Boarboyz im Nordwesten auf, und die Kavallerie greift sofort an. Auch im Westen werden Oarkboyz gesichtet. Die Armbrustschützen übernehmen sie und werden dabei von der Infanterie unterstützt. Eine dritte Horde Boarboyz rückt von Südosten an, Kanone und Granatwerfer attackieren sie. Zuletzt nähert sich eine Truppe Orkboyz aus Südwesten. Hierfür sind wieder Schwertkämpfer und Zauberer zuständig.

In Kislev

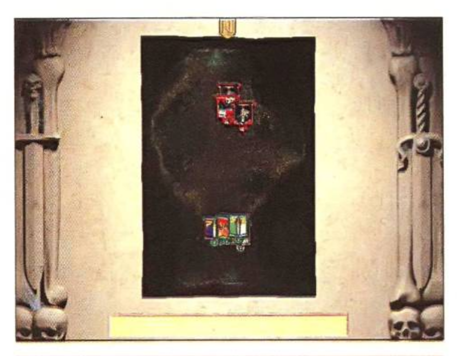
Die Kanonen beziehen im Südwesten der Aufstellungszone Stellung, denn von hier aus können sie am besten hinauf auf den Berg feuern. Kavallerie und Infanterie orientieren sich nach Westen. Dahinter nehmen die zwei Zauberer ihren Platz ein, gefolgt von den restlichen Einheiten. Zunächst feuern Kanone und Granatwerfer auf die Bogenschützeneinheiten, während die Infanterie die aus Westen kommende Horde Zombies angreift. Der Rest der Armee marschiert den Hügel



Es gilt, den Berg zu erstürmen



Die Untoten leisten für den Vampirgrafen ganze Arbeit



Bernhardt muß bei diesem Kampf auf die Artillerie verzichten



Mit der zweiten Angriffswelle im Nahkampf



In den dunklen Wäldern lauert der Tod



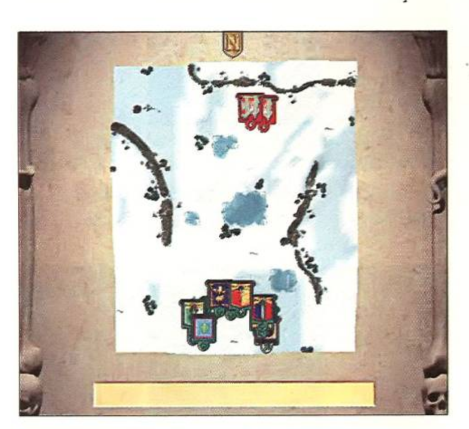
Der letzte verzweifelte Angriffsversuch



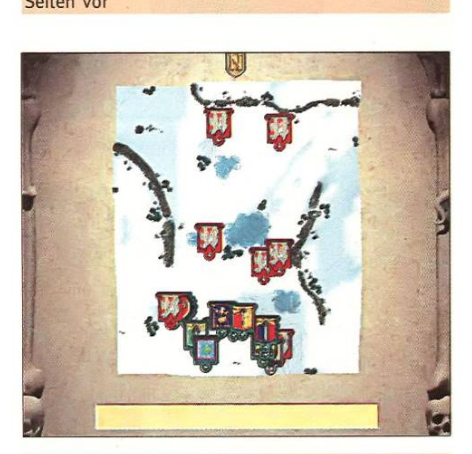
Die Angreifer sind zurückgeschlagen



Noch eine Angriffswelle



Die Armee bereitet sich auf einen Angriff von zwei Seiten vor



Die Trolle greifen an!



Die übrigen Trolle werden ausgeschaltet

weiter hinauf und trifft dort auf weitere Zombies und Bogenschützen. Während die Kavallerie die Zombies aus dem Weg räumt, knöpfen sich die Zauberer die Bogenschützen vor. Unterstützt werden sie von den zwei Geschützen. Kurze Zeit später rollt eine zweite Angriffswelle an.

Die restlichen Regimenter, etwa Schwertkämpfer und Flagellanten, sind in der Zwischenzeit auch auf den Berg gestiegen und verwickeln Wights, Skelettkrieger und Zombies in Kämpfe. Sobald die Kavallerie ihren Gegner vernichtet hat, macht sie sich auf, um den Nekromanten zu töten. Das Katapult im Nordosten übernimmt der Feuerzauberer, der sich in den Rücken des Gegners teleportiert und ihn dann röstet. Anschließend macht sich die Armee geschlossen auf den Weg nach ganz oben. Hier warten die letzten Angreifer: zwei Regimenter Wights und zwei Einheiten Bodentruppen. Zuerst feuern die Armbrustschützen und der Zauberer, dann übernehmen die restlichen Regimenter die nun leichte Aufgabe.

Im Troll-Land

Die Aufstellungszone liegt auf einer kleinen Anhöhe im Süden des Schlachtfelds. Überall sind hier Höhlen verteilt, in denen riesige Trolle hausen. Die Kanonen läßt Bernhardt am Rand der Anhöhe in Richtung Norden Stellung einnehmen, ebenso Granatwerfer und Bogenschützen. Den Rest der Armee teilt er in zwei Gruppen auf. Auf der Westseite postiert er auf einer Linie die Infanterie, Ragnars Wölfe und den Eiszauberer. Die Ostseite wird von der Kavallerie, den Ogern, den Großschwertern und dem Feuerzauberer beschützt. Als die Schlacht beginnt, nähern sich aus dem Norden sechs Trolle, die die Artillerie gebührend empfängt. Gleichzeitig greifen zwei Trolle aus Westen und Osten an. Sie werden zunächst aus der Distanz von den Zauberern bearbeitet, bevor die anderen Regimenter übernehmen. Von den sechs Trollen im Norden nähern sich vier. Wenn sie den Kugelhagel überlebt haben, versuchen sie, den Hügel zu stürmen. Die Artillerie stellt daher das Feuer ein und überläßt den Bodentruppen an den Flanken diese Aufgabe. Nun befinden sich nur noch zwei Trolle im Norden, die aber nicht angreifen. Also reitet Morgan mit seiner Kavallerie zu ihnen und tritt, sobald sie zum Angriff übergehen, den Rückzug an.

Ein dritter Troll gesellt sich hinzu, der aber wieder im Norden wartet. Außerdem kriechen zwei Trolle aus einer Höhle direkt unterhalb der Anhöhe, auf der die Grollbringer-Armee steht. Diese und die zwei anrückenden Trolle werden wie ihre Artgenossen erst von der Artillerie gequält und dann im Nahkampf vernichtet. Übrig bleibt nun noch der Troll im Norden, für den die Kavallerie erneut Lockvogel spielt. Doch plötzlich tauchen aus dem Norden zwei weitere Artgenossen auf. Während Bernhardt schnell zurückreitet, nimmt die Artillerie das Trio unter Beschuß, so daß die anderen Regimenter im Nahkampf leichtes Spiel haben.

Nördliche Wüste

Bernhardt steht vor der Wahl, die Armee entweder eng zusammen im Westen der Aufstellungszone zu plazieren oder sie in zwei Gruppen aufzuteilen, die im Westen und im Osten, also links und rechts vom kleinen Hügel, stehen. Er entscheidet sich für die zweite Lösung. Auf die linke Seite beordert er die Kanone der Kavallerie, den Feuerzauberer, die Oger und die Schwertkämpfer. Auf der rechten Seite halten sich Ragnars Wölfe, der Granatwerfer, die Infanterie, die Armbrustschützen

und der Eiszauberer bereit. Zunächst passiert gar nichts. Bernhardt ergreift die Initiative und prescht mit seiner Kavallerie nach Norden. Sobald diese ein Stück weit vorgedrungen ist, setzten sich plötzlich die Gegner in Bewegung und gehen zum Angriff über. Da aus allen verborgenen Winkeln neue Untote auftauchen, gibt Morgan den Befehl zum Rückzug.

Diese Aktion ermutigt zwei Regimenter Skelettkrieger, eine Einheit Skelettreiter und einen Kampfwagen, näherzukommen. Außerdem gesellt sich noch ein Nekromant dazu. Zunächst beginnt die Artillerie mit der Verteidigung, wobei sie sich verstärkt um den Nekromanten kümmert. Die Zauberer dezimieren die feindlichen Einheiten aus der Mitteldistanz, um den restlichen Regimentern die endgültige Vernichtung zu erleichtern. Falls der Nekromant während des Nahkampfs noch nicht zerstört sein sollte, feuern Kanone und Granatwerfer so lange auf ihn, bis er erledigt ist. Sobald die erste Angriffswelle abgewehrt ist, rückt die Kavallerie nach Nordwesten vor und greift dort die zwei Bogenschützenstellungen an.

Unterstützt wird sie hierbei vom Feuerzauberer, der sich in die Nähe des Feindes teleportiert und die Bogenschützen in einem Flammensturm röstet. Dann reitet die Kavallerie nach Osten, um das Katapult anzugreifen. Doch bevor sie dies tun kann, rücken aus Nordosten Skelettreiter, ein Kampfwagen, zwei Einheiten Skelettkrieger und eine Horde Wraiths an. Diese konzentrieren sich bei ihrem Angriff auf die östlichen Stellungen. Daher wandern Oger und Schwertkämpfer zur Unterstützung herüber. Zunächst feuert die Artillerie, unterstützt von Armbrustschützen und Zauberern. Die restlichen Regimenter erledigen dann den Rest. Sind alle Gegner beseitigt, gibt es zur Belohnung das Sturmschwert. Nun sind nur noch die Bogenschützen und das Katapult übrig. Die Kavallerie und Ragnars Wölfe preschen voraus und greifen die Stellungen an.



Die Kavallerie wagt sich vor

Die Hand von Nagash

Bernhardt postiert seine Regimenter auf der Hochebene, die von zwei Seiten einzunehmen ist. Vor allem der nördliche Aufstieg muß besonders gut verteidigt werden, dahin befiehlt er denn auch die Kavallerie, die Oger, die Infanterie und den Feuerzauberer. Die beiden Artilleriegeschütze finden direkt an den Klippen Platz, und am Zugang im Osten beziehen die Armbrustschützen, Ragnars Wölfe und die Schwertkämpfer Stellung.

Die erste Angriffswelle besteht aus zwei Einheiten aus Skelettreitern, einem Regiment Skelettkriegern, Bogenschützen, einer Gruppe Wraiths und einem Nekromanten. Die Bogenschützen und eine Einheit Skelettreiter versuchen, die Anhöhe von Osten einzunehmen. Der Rest des Feinds probiert es im Norden. Während die Untoten noch weiter entfernt sind, feuern Kanone und andere Artillerie auf sie. Im Osten übernehmen die Armbrustschützen die Bogenschützen, und Ragnar tötet die Skelettkrieger. Der Hauptkampf findet auf dem nördlichen Anstieg statt. Hier gibt zunächst der Zauberer alles, bevor er von den Ogern, der Infanterie und der Kavallerie abgelöst wird. Den Nekromanten, der sich etwas im Hintergrund aufhält, erledigen in dieser Zeit die Geschütze.

Weit im Norden stehen zwei Kampfwagen und ein Regiment Skelettkrieger, und wieder lockt Bernhardt den Gegner mit der Kavallerie an. Da die Ostseite nur von einem feindlichen Bogenschützenregiment angegriffen wird, brauchen hier nur die Armbrustschützen zu verbleiben.



Der Feuerzauberer heizt den Bogenschützen ein



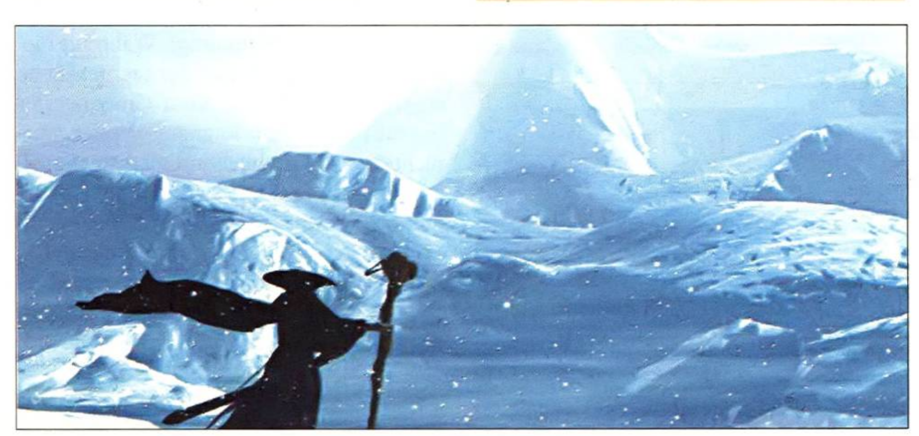
Die Untoten geben noch einmal alles



Bernhardt teilt seine Truppen auf



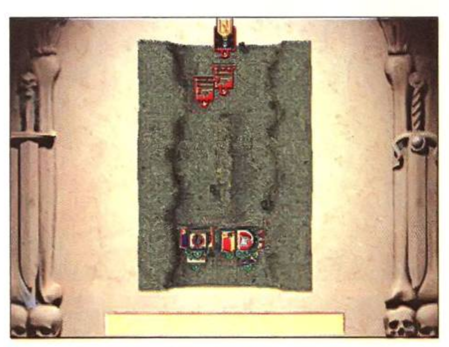
Die Armee verschanzt sich auf der Anhöhe

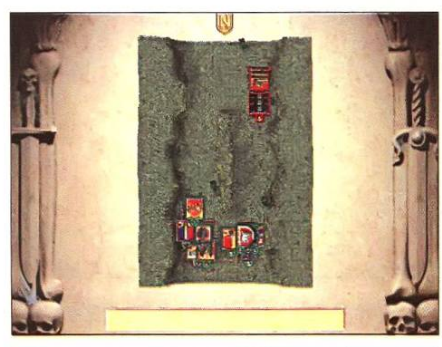

Der Nekromant befreit die Hand von Nagash

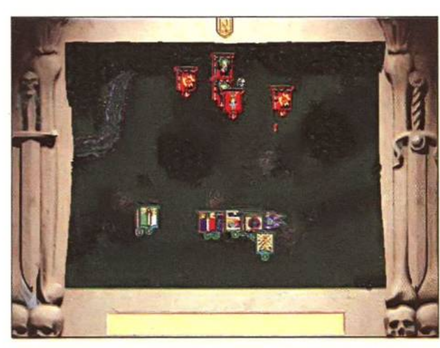



Die Grollbringer schlagen zurück


Der Nekromant ist vernichtet


Eine Felswand teilt den Paß in zwei Hälften


Die Knochenköpfe geben nicht auf


Ragnars Wölfe und die Infanterie sollen nach Norden gehen

Alle anderen Regimenter verteidigen den Anstieg im Norden. Dieser wird von zwei Streitwagen, einem Bogenschützenregiment und Skelettkriegern angegriffen. Alle verfügbaren Streitkräfte stürzen sich auf den Feind, sobald er in unmittelbare Nähe kommt. Dann sendet der Kommandant Ragnars Wölfe aus, um die Lage zu erkunden. Als die Reiter in den nördlichen Bereich eindringen, entdecken sie die Hand von Nagash, die, flankiert von einem Streitwagen, Wraiths und Bogenschützen, zum Angriff übergeht. Ragnar zieht sich daher schnellstens in die Stellung zurück. Die Artillerie eröffnet das Feuer auf den Feind, insbesondere auf die Hand von Nagash. Zum Kampf gegen sie wird ein Regiment eingesetzt, über das der Zauberer einen Magiebann gesprochen hatte und das mit magischen Gegenständen bestückt ist. Um die Wraiths kümmert sich der Zauberer. Der Angriff des Feinds erfolgt diesmal vom östlichen Anstieg aus. Daher müssen sich die Regimenter dorthin wenden, bevor die Untoten kommen.

Axtschartenpaß 2

Dem Hauptmann bleibt nur die Möglichkeit, seine Armee aufzuteilen. Auf der linken Seite beziehen die Kavallerie, der Feuerzauberer, die Oger und die Zwergenkrieger Stellung. Die Kanone wird dahinter aufgestellt. Auf Höhe der Felswand in der Mitte des Passes legen sich die Armbrustschützen auf die Lauer. Die rechte Seite wird auf einer Linie von Ragnars Wölfen, der Infanterie und den Schwertkämpfern bewacht, der Granatwerfer ist direkt dahinter postiert.

Zu Beginn der Schlacht rücken auf der linken Seite zwei Regimenter Skelettreiter und ein Kampfwagen aus Norden an. Zuerst eröffnet die Kanone das Feuer. Wenn die feindlichen Truppen näherkommen, schleudert ihnen der Feuerzauberer einige Flammenstöße entgegen. Auch die Armbrustschützen feuern nach links. Den Rest massakrieren schließlich Kavallerie, Zwerge und Oger im Nahkampf. Während dieser Zeit nähert sich auf der rechten Seite ein Kampfwagen, der vom Granatwerfer begrüßt und von Ragnars Wölfen vernichtet wird. Anschließend marschieren alle mobilen Regimenter auf die linke Seite, denn hier nähern sich drei Einheiten Skelettreiter und ein Kampfwagen. Die Artillerie versucht wieder, den Feind zu dezimieren, bevor er im Nahkampf von den anderen Truppen niedergemetzelt wird.

Loren

Wenn Bernhardt die Einladung König Orions angenommen hat, reitet er zur Lichtung der Könige. Bei Dunkelheit kommt die Armee im Wald von Loren an und trifft auf eine Horde Untoter. Bernhardt gibt den Befehl zum Angriff. In der Aufstellungszone postieren sich Ragnars Wölfe und die Infanterie auf der linken Seite. Die Kanone und der Granatwerfer beziehen in der Mitte links und rechts vom kleinen Wäldchen Stellung. Der Rest der Armee stellt sich links und rechts von der Artillerie so auf, daß Armbrust und Feuerzauberer in der Mitte nach Norden feuern können.


Der Feind bläst zum Angriff

Außerdem müssen berittene Regimenter und die Gralsritter schnell nach Nordosten vordringen können. Flagellanten, Eiszauberer, Zwergenkrieger und Schwertkämpfer werden nicht eingesetzt. Zu Beginn der Schlacht greifen Ragnars Wölfe das Katapult im Nordwesten an. Begleitet werden sie von der Infanterie. In der Zwischenzeit beginnen die Untoten im Zentrum, sich nach Süden zu bewegen. Zu ihnen gehören zwei Horden Zombies, ein Kampfwagen, Bogenschützen und ein Nekromant. Letzterer ist am gefährlichsten und sollte daher besonders gut mit Artilleriefeuer eingedeckt werden. Wenn der Feind schließlich zu nahe kommt, stellt die Artillerie das Feuer ein, und die Bodentruppen sind wieder an der Reihe.

Währenddessen ist das Katapult im Nordwesten ebenfalls zerstört worden. Nun nähern sich Ragnars Wölfen und der Infanterie eine Gruppe Wraiths. Der Hauptverband hat in der Zwischenzeit die meisten Gegner eliminiert, und eine einsatzbereite Kavallerie macht sich auf den Weg nach Nordosten, um dort das zweite Katapult zu zerstören. Unterdessen macht sich alles, was Beine hat, auf den Weg nach Osten und Nordosten, denn von dort rückt die zweite Angriffswelle der




Aus Nordosten naht neues Unheil

Untoten an. Diese besteht aus drei Bogenschützeneinheiten, zwei Horden Zombies und zwei Kampfwagen. Wichtig ist vor allem, daß die Bogenschützen schnell das Zeitliche segnen, der Rest ist dann kein Problem.

Hilfe für den Baummenschen



Die Aufstellungszone befindet sich auf einer Anhöhe im Süden, die über Aufgänge im Westen und Osten zu erreichen ist. Da der Feind von beiden Seiten angreift, muß sich die Armee in zwei Gruppen aufteilen. Im Westen postieren sich auf einer Linie die Infanterie, die Bogenschützen der Waldelfen, der Feuerzauberer und die Oger. Auf der Ostseite verteidigen die Armbrustschützen, die Kavallerie, Ragnars Wölfe und der Baummensch. Die Kanone und der Granatwerfer beziehen auf der Anhöhe Stellung. Zu Beginn feuert die Artillerie auf den Feind. Im Westen greifen Skelettkrieger und ein Kampfwagen an. Sobald sie in Reichweite kommen, schießen die Bogenschützen, zusätzlich unterstützt durch den Feuerzauberer. Die Oger und die Infanterie haben anschließend im Nahkampf leichtes Spiel. Im Osten feuert die Artillerie unentwegt auf die anrückenden Gegner. Im einzelnen sind dies ein Kampfwagen, eine Horde Wights und einige Skelettreiter. Wenn sie bei der Armee ankommen, schießen zunächst die Armbrustschützen, bevor dann die Reiter und der Baummensch für klare Verhältnisse sorgen.

Ein Nekromant, bewacht von einer Gruppe Wights, verharrt auf einem kleinen Hügel im Nordosten. Falls ein Geschütz der Artillerie gerade keinen Gegner hat, feuert es auf ihn, in der Hoffnung, einen Glückstreffer zu landen. Wurde die erste Angriffswelle ohne große Schäden überstanden, läßt die zweite nicht auf sich warten. Diesmal greifen im Westen Skelettkrieger und Wights an, die wieder erst von Bogenschützen und dem Zauberer mürbe gemacht und dann von den Ogern und der Infanterie niedergemetzelt werden.

Auf der Ostseite haben die Regimenter es nur mit einer einzigen Gruppe Skelettkrieger zu tun. Diese werden erst von den Armbrustschützen dezimiert und dann von der Kavallerie überrannt. Sobald alle Feinde erledigt sind, greift aus Norden ein Regiment Skelettreiter ein. Es wendet sich nach Westen und läßt sich somit von der Westflanke der Grollbringer Armee aus mit Pfeil und Bogen sowie Feuerzauber beschießen.

Auch im Osten greifen Skelettkrieger an, sie werden auf dieselbe Art und Weise erledigt wie ihre Vorgänger. Schließlich versucht im Westen noch ein Kampfwagen durchzubrechen, doch hat er gegen die Kavallerie und den Baummenschen keine Chance. Dann gibt Bernhardt seiner Kavallerie den Befehl, nach Norden aufzubrechen.

Wenn Wights und Nekromant zum Angriff übergehen und sich auch noch Skelettreiter und Skelettkrieger dazugesellen, befiehlt der Hauptmann den Rückzug. Da sich die vier feindlichen Einheiten allesamt auf die Ostseite zubewegen, konzentrieren sich Bernhardts Regimenter auf diese Flanke. Besonders achtet die Armee auf den Nekromanten, der schnellstens von der Kavallerie oder Ragnars Wölfen getötet wird.

Nord-Bretonia

Geradeaus sind verstreut fünf feindliche Regimenter postiert, vier Einheiten Bogenschützen und ein Katapult. In der Aufstellungszone befindet sich rechts neben der Straße ein kleiner Busch. Links und rechts davon stellen sich Kanone und Granatwerfer auf, um die vorderen beiden Bogenschützentruppen im Osten und Westen zu attackieren. Unterstützt werden sie hierbei von den Armbrust- und Bogenschützen, die sich jeweils in Nähe des Feindes befinden. Ganz links hält sich die Infanterie zusammen mit Ragnars Wölfen bereit. Nun stellt Morgan die restlichen Regimenter in der Mitte, links und

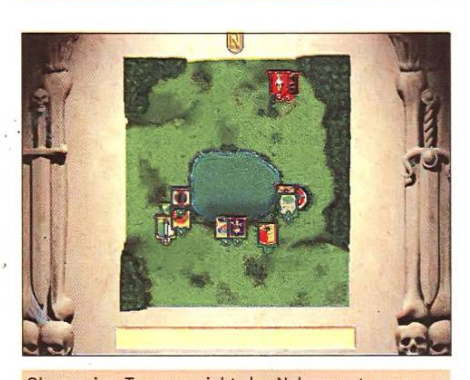


Die Armee muß im Westen und im Osten verteidigen



Die Untoten versuchen es von allen Seiten


Die Skelettkrieger wollen es genau wissen


Ohne seine Truppen sieht der Nekromant ganz schön alt aus



Diese Katapulte gilt es zu zerstören





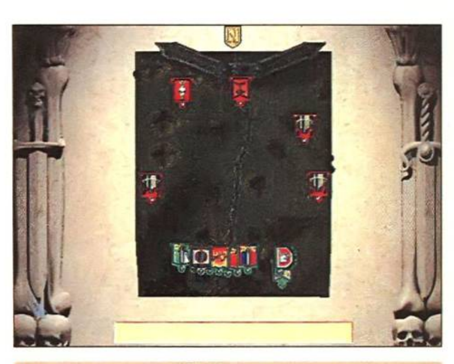
Zuerst müssen die Bogenschützen dran glauben



Alle mobilen Kräfte ziehen in den Kampf



Die schwarzen Gralsritter sind auferstanden



Die Artillerie baut sich in breiter Front auf



Neue Schurken ziehen in die Schlacht

rechts von der Artillerie auf. Es handelt sich um den Feuerzauberer, die Gralsritter, die Oger und natürlich die Kavallerie. Die Schlacht beginnt, und die am nächsten stehenden Bogenschützen werden von Bernhardts Artillerie sowie den Armbrust- und Bogenschützen attackiert. In diesem Augenblick nähern sich die beiden anderen Bogenschützentrupps, und aus Nordwesten marschieren ein dritter Trupp sowie zwei Horden Skelettkrieger herbei. Die Artillerie versucht zunächst, die Bogenschützen zu schwächen, und wird dabei von den eigenen Armbrust- und Bogenschützen unterstützt.

Um die beiden Skelettkrieger-Einheiten kümmern sich der Feuerzauberer und die Oger. Auch die Kavallerie greift da ein, wo es nötig ist. Um das Katapult im Nordosten zu zerstören, teleportiert sich der Zauberer hinter die dortige Mühle und greift den Gegner mit Feuerstößen an. Anschließend teleportiert sich der Zauberer an seinen alten Platz zurück. Nun bleibt nur noch der Feind im Nordwesten übrig. Die zwei Katapulte werden von fünf Regimentern Skelettkrieger beschützt. Außerdem huscht immer noch der Nekromant über das Schlachtfeld. Ein Kavallerieregiment muß wieder Lockvogel spielen. Sobald die Gegner zum Angriff übergehen, macht es wieder kehrt. Sofort fängt die Artillerie an, auf die drei anrückenden feindlichen Regimenter zu feuern. Sind die Feinde nah herankommen, geht alles, was Beine hat, in den Nahkampf. Nach überstandenem Kampf rücken jetzt vor allem die Kavallerie und Ragnars Wölfe vor nach Nordwesten, um dort die letzten Skelettkrieger zu vernichten. Die nun wehrlosen Katapulte stellen kein Problem mehr dar.

Mousillon

Die Aufstellungszone befindet sich im Süden des Schlachtfelds. Bernhardt verteilt seine Truppen hier auf breiter Front. Ganz links postieren sich die Bogenschützen und die Infanterie. Im mittleren Bereich beziehen nun die schießenden Regimenter, also Armbrustschützen, Granatwerfer, Zauberer und Kanone Stellung. In dieser Kolonne ist auch die Kavallerie zu Absicherung zu finden. Ganz rechts hinter dem Haus stehen schließlich die Gralsritter und Ragnars Wölfe. Die Schlacht beginnt, und aus Westen nähert sich ein Bogenschützentrupp. Die eigenen Bogenschützen erledigen ihn und werden im Fall eines Nahkampfs von der Infanterie unterstützt. Auch auf der Ostseite kommen zwei Einheiten Bogenschützen heran, die von allem, was schießen kann, attackiert werden. Sollte sich der Nekromant jedoch einmal in die Nähe der Armee teleportieren, muß ein berittenes Regiment sofort zum Angriff übergehen, um größeren Schaden zu vermeiden. Wenn die Bogenschützen zurückgedrängt wurden, kommt die zweite Angriffswelle. Sie greift aus Westen und Osten ein und besteht jeweils aus einem Kampfwagen und einer Horde Ghouls.

Zunächst macht den Schurken die Artillerie aus der Distanz heraus Dampf, bevor sie dann von den anderen Truppenteilen im Nahkampf umgebracht werden. Solange keine Feinde angreifen, nimmt jetzt die Artillerie die Bogenschützen aufs Korn. Nach kurzer Zeit jedoch kommen aus Nordosten Mumien und ein Kampfwagen gefährlich nahe. Zuerst schießen die ballistischen Waffen,





was das Zeug hält. Vor allem die Mumien werden vom Feuerzauberer bearbeitet, da sie besonders gut brennen. Auf der Westseite schleicht sich ein Trupp Ghouls heran, dem Armbrust- und Bogenschützen einen gebührenden Empfang bereiten. Kurze Zeit später kommen noch Skelettreiter und eine zweite Einheit Mumien hinzu. Auch hier läuft die Beseitigung nach dem üblichen Prinzip ab. Jetzt wird es eng für die schwarzen Gralsritter, denn nur noch sie und die schon arg dezimierten Bogenschützen sind noch übrig. Bevor die Armee zum Angriff übergeht, legt der Zauberer noch einen Magiebann auf das stärkste Regiment, das mit magischen Gegenständen ausgestattet ist, und schickt es gegen den schwarzen Gral in die Schlacht. Unterstützt wird es von mindestens zwei anderen Einheiten, die ebenfalls magische Gegenstände besitzen. Um die Bogenschützen kümmern sich die weniger gut ausgestatteten Regimenter, da deren Stärke für diese Aufgabe völlig ausreicht.

Die schwarze Pyramide

Als Bernhardt an der Pyramide ankommt, wirft er einen Blick in die Truppenliste und teilt den Ogern das Herz der Trauer zu. Danach zieht die Armee in ihre letzte Schlacht. Der Kommandant verteilt seine zehn stärksten Regimenter in der Aufstellungszone, wobei der Granatwerfer und der Dampfpanzer jeweils auf einer der Flanken postiert sind, um nach Nordwesten und Nordosten optimal feuern zu können. Die restlichen ballistischen Einheiten werden mit Kavallerie und Infanterie gemischt und nicht zu eng in einer Front aufgestellt. Bei Beginn der Schlacht richtet sich das Artilleriefeuer verstärkt auf die Bogenschützentruppen, um die so gut es geht zu schwächen. Bald aber muß die gesamte Feuerkraft auf die Unmengen von





Die Armee zieht zu ihrer letzten Schlacht

Mumien gelenkt werden, die unaufhaltsam näher rücken. Hier kommt jetzt der große Auftritt des Feuerzauberers, der mit seiner Magie für den größten Schaden bei den Mumien sorgt.



Auch die magischen Gegenstände bringen einige Gegner zu Fall. Wieder einmal treibt sich auch ein Nekromant auf dem Schlachtfeld herum, der sofort angegriffen wird, wenn er sich der Armee nähert. Für die drei Katapulte weit im Norden ist ebenfalls der Feuerzauberer zuständig. So teleportiert er sich in den Rücken eines solchen Katapults und legt dort einen Flammensturm. Bevor die Gegner darauf reagieren können, hat sich der Zauberer schon wieder zum Ausgangspunkt zurückteleportiert. Diese Prozedur wiederholt er bei den anderen beiden Katapulten und hat diese somit elegant entsorgt. Wenn die Armee alle ballistischen Regimenter des Gegners zerstört hat, rückt sie geschlossen nach Norden vor und metzelt alles nieder, was sich ihr in den Weg stellt. So dauert es auch nicht lange, bis es zum entscheidenden Kampf gegen den Dread King kommt.

Für diesen Kampf darf aber nicht die Grollbringer Kavallerie eingesetzt werden, da im Fall von Bernhardts Tod die gesamte Schlacht verloren wäre. Besser sind Regimenter mit magischen Gegenständen und höchstem Bedrohungswert. Wenn gar nichts anderes mehr geht, lassen sich auch die Oger gegen den Dread King einsetzen. Diese führen nämlich das Herz der Trauer mit sich. Dieses Herz explodiert beim Ableben des Trägers und reißt jeden in Stücke, der sich in der Nähe aufhält. Sollten die Oger also im Kampf gegen den Dread King fallen, nehmen sie ihn gleich mit in den Tod. Damit ist die Warhammer-Welt vom Bösen geläutert und der Fortbestand des Imperiums gesichert.



Die Kavallerie greift den schwarzen Gral an



Die Übermacht des Gegners ist beängstigend



Der Feuerzauberer macht den Katapulten Dampf



Die Wurzel allen Übels: der Dread King!

Zork – Der Großinquisitor



Der neue Großinquisitor Yannick herrscht mit eiserner Faust im Lande Zork. Er tyrannisiert die Bevölkerung und hat sogar die Ausübung der nützlichen Magie untersagt. Höchste Zeit also, seine Macht zu brechen ...

Port Foozle

Eine Weggabelung bildet hier den Ausgangspunkt. Der Abenteurer wendet sich zuerst nach rechts und biegt dort in den zweiten Weg ein. Das scheint der falsche gewesen zu sein, denn ein Zaun verwehrt ihm das weitere Vorwärtskommen. Dafür entdeckt er links neben dem Schild ein Seil. Kuzerhand steckt er es ein, bevor er zur Kreuzung zurückkehrt.



Dieses Mal benutzt er den linken Weg und gelangt nach Port Foozle. Dort sucht er gleich am Ortseingang links den Fischhändler auf. In dessen Eistruhe erspäht er die Plastikhalterung von einem Sixpack. Er will nach ihr greifen, doch da schrillt die Alarmanlage los. Der verhinderte Dieb ist jedoch nicht auf den Kopf gefallen und schaltet mit Hilfe des grünen Knopfs an der Schalttafel rechts neben der Truhe die Lautsprecher auf volle Lautstärke. Das Gejaule übertönt den Alarm, und er kann sich das Plastikteil schnappen und die Lautsprecher leiser stellen.

Die Plastikhalterung nimmt er mit zum Steg neben dem Fischhändler und hängt sie an den Kranhaken. Den läßt er ins Wasser gleiten, indem er den Hebel betätigt. Als der Haken wieder auftaucht, zieht er eine Kiste mit hoch, in der sich eine anscheinend kaputte Laterne befindet. Er bringt sie zum Laternenreparaturdienst rechts vom Ortseingang. Ladenbesitzer Jack scheint die Funzel zu gefallen; er bietet dem Abenteurer eine Zigarre an. Dieser nimmt sie sich, als Jack den Raum verläßt. Kurze Zeit später kommt er zurück und bastelt mit einem Schraubenzieher an der Laterne herum. Als diese plötzlich Blitze aussendet und ganz offensichtlich etwas sagen will, wirft Jack den Helden kurzerhand ohne seine Lampe aus dem Laden. Der trottet zum anderen Ende der Stadt. Dort entdeckt er ein leeres Holzfaß und eine Kiste mit sprechenden Spielzeugpuppen, die den Großinquisitor darstellen. Mit Hilfe der Zigarre kokelt er die rechte Puppe an und versteckt sich flugs im Faß. Kaum drinnen, kann er beobachten, wie die Ordnungshüter Jack beschuldigen und abführen.
Jetzt kann er unbesorgt zum Laternenreparaturdienst zurückkehren, um sich seine „Wunderlampe“ wieder zu beschaffen.


Durch den Brunnen geht's in den Untergrund

Diese bedankt sich für die Rettung, und die beiden beschreiten den letzten der drei Wege. Er endet vor einem Brunnen. Der wagemutige Abenteurer befestigt den Strick daran und seilt sich damit in die düstere Tiefe ab.

Im Untergrund

Nun verrät ihm seine Laterne, sie sei der Dungeon Master, und erzählt von einer Zauberin. Diese erscheint auch tatsächlich, nachdem sie gerufen wurde, und hinterläßt ein Zauberbuch. Dann


Am Zaun geht es zunächst nicht weiter



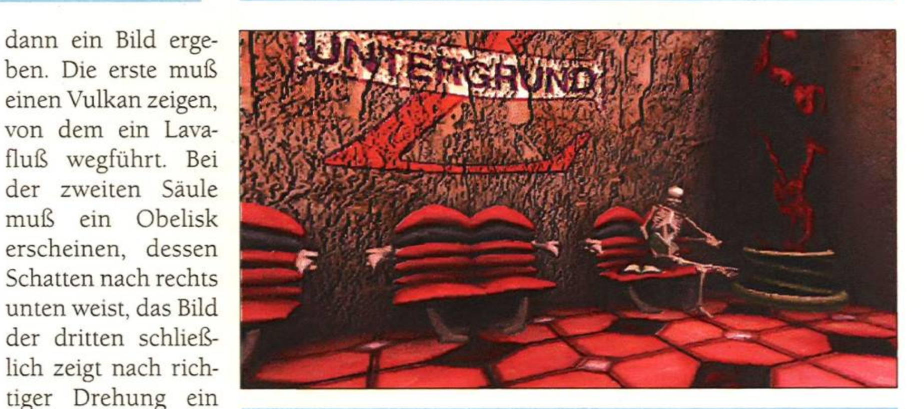
Beim Fischhändler sorgt der Held für gewaltigen Krach


Das Buschwerk muß dem Schwert weichen


Im Pavillon ist eine weitere Spruchrolle zu finden

verschwindet sie wieder. Der Abenteurer schnappt sich rechts neben der Tür das U-Bahn-Ticket aus dem Eimer, öffnet die Tür mit dem Rezrovspruch und fährt mit dem Fahrstuhl eine Etage nach unten. Aus dem Notfallkasten dort holt er den Hammer, schließt den Kasten und schlägt die Scheibe ein. Jetzt lösen sich die Klammern, die das Schwert und die Untergrundkarte gehalten haben. Sämtliche Utensilien wandern ins Inventar. Auf der anderen Seite des Eingangs nimmt er noch das Totem mit, in dem ein Drache gefangen ist. Er wandert weiter bis zur Kreuzung, an der er nach links abbiegt. Mit dem Schwert schlägt er auf das Gebüsch ein und kann nun den Garten des Dungeon Masters betreten.

Der Weg führt ihn hier zuerst zum Geräteschuppen. Er öffnet die Tür und findet drinnen eine Schaufel und eine Spruchrolle. Da es hier nichts mehr zu finden gibt, kehrt er zur Kreuzung zurück und geht diesmal nach links, bis er bei einer Tür ankommt, die sich mit Rezrov öffnen läßt. Dahinter erstreckt sich der Garten, der zur G.U. Tech gehört, einer Art Universität für Zauberer. Um dorthin zu kommen, muß er jedoch zuerst Gruben überwinden, die ihm den Weg versperren. Er schafft es mit Hilfe einer Säule, die bei jeder Grube steht. Die Säulen sind in drei Abschnitte unterteilt, die sich einzeln drehen lassen und die dann ein Bild ergeben. Die erste muß einen Vulkan zeigen, von dem ein Lavafluß wegführt. Bei der zweiten Säule muß ein Obelisk erscheinen, dessen Schatten nach rechts unten weist, das Bild der dritten schließlich zeigt nach richtiger Drehung ein Fenster.



Der Knochenmann hält die Spielkarte in seiner Kralle

Der Abenteurer betritt die G.U. Tech auf einem etwas ungewöhnlichen Weg, nämlich durchs Fenster, und verläßt sie durch die zweiflügelige Tür. Hinter ihm taucht jetzt eine Art Pavillon auf. Diesen betritt er und gräbt den Erdhaufen mit der Schaufel um. Der Lohn der Mühe ist eine weitere Spruchrolle.

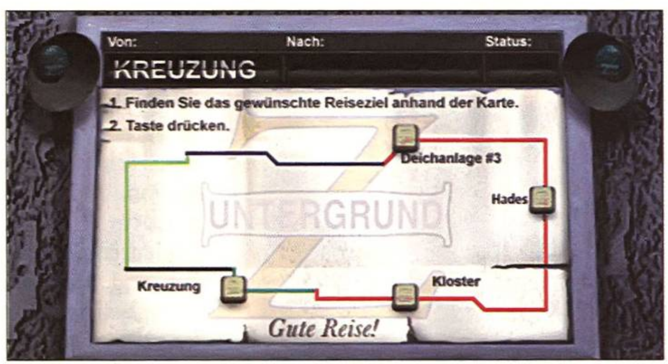
Er wandert zur Säule beim Graben und steigt abermals durchs Fenster ein. Ein nochmaliger Fenstersprung bringt ihn wieder nach draußen. Sein Ziel ist die Kreuzung. Diesmal läuft er nach links und gelangt zu einer U-Bahn. Die Marke steckt er in den Schlitz beim Drehkreuz, schiebt sich hindurch und fährt mit der Rolltreppe zur Haltestelle. Er gelangt zu einer Säule, an der geschrieben steht, daß es im Hades fünfhundert Zorkmids zu gewinnen gebe. An der Wand entdeckt er eine Karte mit dem Streckennetz, das sich aber erst mit dem Zauberspruch Kendall entschlüsseln läßt. Er drückt den Knopf, der zur Hadesstation führt.

Im Hades

Die U-Bahn nimmt ihn nun automatisch mit, er braucht sich nur auf die Plattform bei den Gleisen zu stellen und zu warten. An der Hadesstation begegnet er auf der rechten Seite einem Skelett, das auf einer Bank hockt.

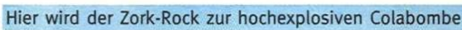
Der Knöcherne hält in der Hand eine Spielkarte, für die er offensichtlich keine Verwendung mehr hat. Der Held betrachtet sie mit der Lupe aus dem Rucksack genau und entdeckt rechts am Rand ein helles Kästchen. Das scheint der Startpunkt zu sein. Ein Geldsack in der Mitte symbolisiert das Ziel. Er sucht nun langsam

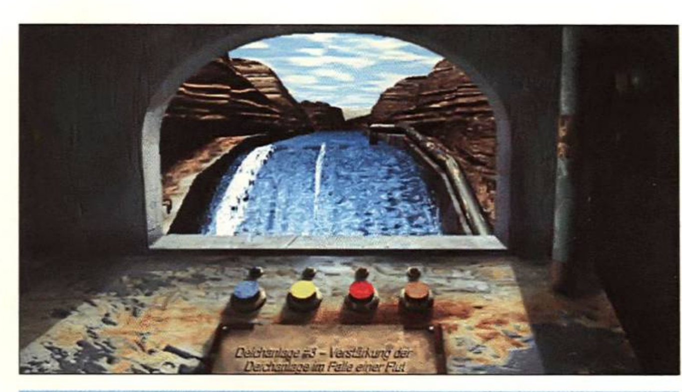

Im Garten der G.M. Tech sind zuerst die Rätselsäulen richtig einzustellen



Der U-Bahn-Fahrplan ist entschlüsselt




Hier wird der Zork-Rock zur hochexplosiven Colabombe



Sind alle Tore geschlossen, bricht die Deichanlage

den Weg zum Geldsack, indem er die Felder neben dem Startpunkt anklickt: Zuerst geht's ein Feld nach oben, dann eins nach links, zwei nach oben, eins nach links, eins nach oben, zwei nach links, eins nach unten, zwei nach links. Nun eins nach unten, eins nach links, zwei nach unten, eins nach rechts, zwei nach unten. Schließlich zwei nach rechts, eins nach oben, eins nach rechts, zwei nach oben, eins nach links und eins nach oben. Der Schatz wäre damit gefunden, und der Abenteurer ist um ganze fünfhundert Zorkmids reicher.

Jetzt verläßt der Neureiche den Hades, steigt in die U-Bahn und fährt zur Kreuzung zurück.

G.U. Tech

Hier stattet er wieder der G.U. Tech einen Besuch ab und geht im Innern des Gebäudes sofort nach rechts zu den Automaten. Am dritten von links wechselt er den Zorkmidschein in Kleingeld um und steckt eine Münze in den rechten Candyautomaten. Er drückt die Taste acht, um sich einen Zork-Rock zu genehmigen. Dummerweise klemmt der Automat, und er muß ihn an den Permasaug anschließen. Er schaltet den Permasaug an, der Zork-Rock wird angesaugt und läßt sich durch das Öffnen der Klappe mitnehmen. Der Abenteurer gibt der Maschine eine weitere Münze zu schlucken und drückt die Taste elf. Dadurch läßt sich ein Spind im Gang der G.U. Tech öffnen. Der linke Automat bekommt einen Zorkmid und der Abenteurer im Gegenzug ein Sandwich-Eis. Die Verpackung entpuppt sich als Zauberspruch, für den er aber im Moment keine Verwendung hat. Vor dem Gang bleibt er stehen und sieht nach oben. Die Worte „Unendlicher Gang", so bemerkt er, sind in Lila geschrieben. Also kann er mit Hilfe des Ingramspruchs das Wort „Unendlich" wegzaubern. Bevor er allerdings den Gang betritt, legt er den Zork-Rock in die Öffnung des zweiten Getränkeautomaten von links, wirft einen Zorkmid ein und drückt die Taste „Ballerman Classik". Dummerweise bekommt er das Getränk ohne Becher geliefert, und das flüssige Zeug läuft über den Zorkmid und verwandelt diesen in eine Colabombe.

So schnell ihn seine Beine tragen, betritt der Abenteurer den Gang und gelangt an eine Kreuzung, an der er zwölf Spinde entdeckt. Er entnimmt Spind Nummer elf, dem dritten von links in der unteren Reihe, die Z-Pille und legt die Colabombe in Spind sechs, den zweiten von links in der zweiten Reihe. Ist die Bombe explodiert und hat sich dadurch der Spind geöffnet, entnimmt er diesem die ID-Karte des Dungeon Masters.



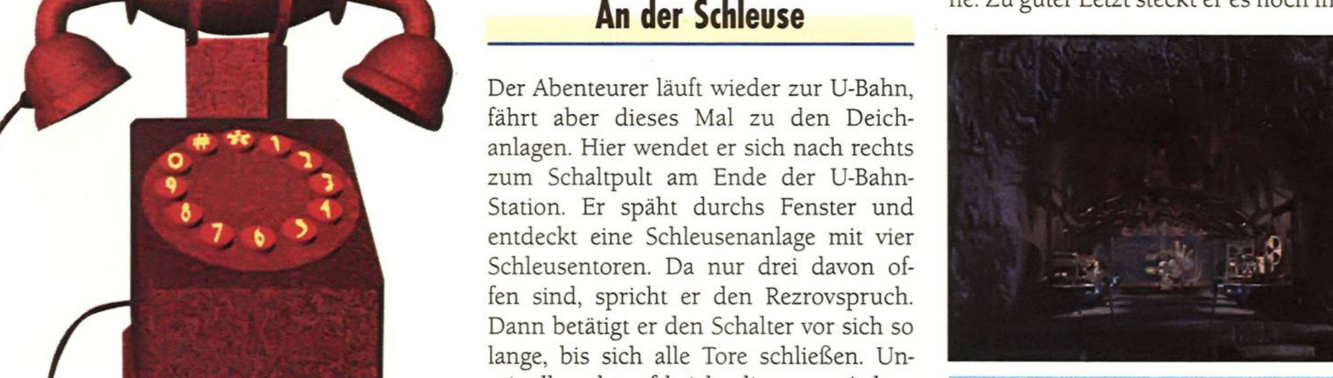
An der Schleuse

Der Abenteurer läuft wieder zur U-Bahn, fährt aber dieses Mal zu den Deichanlagen. Hier wendet er sich nach rechts zum Schaltpult am Ende der U-Bahn-Station. Er späht durchs Fenster und entdeckt eine Schleusenanlage mit vier Schleusentoren. Da nur drei davon offen sind, spricht er den Rezrovspruch. Dann betätigt er den Schalter vor sich so lange, bis sich alle Tore schließen. Unmittelbar darauf bricht die ganze Anlage auseinander.

Neben dem Schaltpult öffnet er das Buch und stößt auf einen Zauberspruch. Am unteren Ende des Abflußrohrs neben dem Streckenplan an der Wand entdeckt er außerdem etwas Moos. Nachdem er es mit Hilfe des Throckspruchs zum Wachsen gebracht hat, steckt er etwas davon ein. In den Apparat am anderen Ende der Station wirft er einen Zorkmid und bekommt dafür einen Brieföffner. Jetzt wird es Zeit, zur Kreuzung zu fahren und zur G.U. Tech zurückzukehren.

Dort betritt er den Gang, an dessen Ende er auf eine verschlossene Tür stößt. Er kann hindurchgehen, sobald er die ID-Karte des Dungeon Masters durch den Schlitz am Kasten gezogen hat. Dann steigt er die Treppe hinab. Unten benutzt er sein Schwert, um die Halteseile der Brücke zu kappen. Mit Hilfe des Golgatenspruchs zaubert er eine neue Brücke herbei, auf der er nun die Schlucht überquert.

Er landet in einer Art Zauberlabor mit einigen Maschinen. Mit Hilfe des Obidilspruchs repariert der Held als erstes den Eisautomaten. Aus der Holzkiste neben der Brücke schnappt er sich dann ein Blatt Papier, um einen neuen Zauberspruch, den Beburttzauber, zu wirken. Das Papier legt er zuerst in die Erschaffungsmaschine, dann in die Maschine mit der Aufschrift „Modifikation", als nächstes in den Replikationapparat und schließlich in die Interpretationsmaschine. Zu guter Letzt steckt er es noch in den


Um über die Schlucht zu gelangen, muß eine Brücke her

Umwandlungsapparat. Jetzt muß er nur noch zum Spruchprüfer, und fertig ist der Zauberspruch! Anschließend wandert er über die Kreuzung zurück zum Untergrundeingang. Diesen betritt er jedoch nicht, sondern trottet daran vorbei zum Regenschirmbaum. Dessen lila Blüten macht er alsbald mit Hilfe des Ingramspruchs unsichtbar. Jetzt bemerkt er, daß in einer der Blüten eine weitere Spruchrolle steckt. Mit dem Beburttspruch simuliert er kurzerhand schlechtes Wetter, und siehe da, die Blütenregenschirme geben die Spruchrolle frei.

Das Haus des Dungeon Masters

Nun wandert der Abenteurer wieder in den Garten des Dungeon Masters, wo er, ziemlich am Anfang, eine alles andere als sanftmütige Löwenmaul-Pflanze bemerkt. Er wirft ihr die Z-Pille zu, und nachdem sie eingeschlafen ist, schlägt er sie mit dem Schwert ab. Er begibt sich zu des Dungeon Masters Haus, an dessen rechter Seite ein Pilz wächst.

Mit Hilfe des Thorckspruchs vergrößert er ihn etwas. Jetzt legt er das abgeschlagene Löwenmaul auf den Pilz und bearbeitet es einmal kräftig mit dem Hammer. Die Pflanze segelt in hohem Bogen nach oben auf die Fensterbank, wacht kurz auf und schnappt nach dem Teil einer Spruchrolle. Dann fällt sie wieder nach unten. Die halbe Rolle wandert in den Rucksack und der Held zur Vordertür. Diese wird von einer offensichtlich angetrunkenen Rankenalarmanlage gesichert. Sie gilt es nun auszuschalten. Also legt der Abenteurer zuerst die Zigarre rechts in den großen Aschenbecher. Den Inhalt der Getränkedose leert er in den rechten großen Behälter und verdreifacht die Menge mit Hilfe des Zimdorspruch. Die Ranken der Alarmanlage schlucken alles weg und schalten sich damit aus.

In der hinteren Ecke schnappt sich der Eindringling das Zuckerwerk vom Baumstumpf und nimmt aus dem Bücherregal noch etwas Schmalz und ein Glas mit Käfern mit. Es folgt eine Tasse, die links von der Tür an einer Ranke hängt. Auf der Fensterbank im Schlafzimmer entdeckt er schließlich den zweiten Teil der Spruchrolle. Die Buchstaben auf den Schriftrollenteilen kann er lesen und zusammenfügen, wenn er durch den Spiegel in der Ecke steigt. Dort erscheint nämlich alles spiegelverkehrt. Nach getaner Arbeit klettert er durch den Spiegel zurück in die „richtige" Welt. Im Wohnzimmer späht er durch die Jalousie am Fenster und entdeckt ein Schloß. Mit Hilfe des Obidilspruchs lockt er es an und findet im Innern ein Herz, auf dem sich eine weitere Spruchrolle mit einem Zauber befindet. Nun begibt er sich in den Garten und spaziert zum Bienenstock. In diesen steckt er das Schmalz, um die Bienen zu verjagen. Sind sie weg, zieht er das Schmalz wieder heraus und zerteilt mit dem Schwert den Bienenstock. Endlich ist der Honig greifbar, und der Abenteurer geht zum Mixerbaum im Haus.

Diesen bestückt er mit Tasse, Honig, Schmalz, Zuckerwerk, Moos und Käfer, und fertig ist der Trank, der ihm einen neuen Zauberspruch beschert. Im Schlafzimmer öffnet er den Schrank, der einem Baum ähnelt, und entdeckt einen Zeittunnel. Mit dem Narwilespruch aktiviert er ihn und spricht anschließend den Yastardspruch auf das Totem, in dem der Drache steckt. Der Tunnel versetzt ihn in die Vergangenheit, wo er vor sich vor einem weißen Haus wiederfindet, das einst dem Dungeon Master gehörte. An der rechten Seite des Hauses ist eine Spruchrolle zu entdecken. Der Zeitreisende nimmt sie an sich, öffnet den Briefkasten vorm Haus und steckt die Rolle in den Briefumschlag, den er dort findet. Er verstaut den Umschlag im Kasten, verschließt diesen und klappt das Fähnchen an der Seite hoch. Abermals per Zeittunnel geht es nun zurück in die Gegenwart. Dort begibt er sich zum Spruchlabor in der G.U. Tech und läßt den Snavigspruch mit dem Spruchprüfer arbeiten. Dadurch ist dieser ebenfalls einsatzbereit. Mit dem nächsten Zug geht es Richtung Hades, wo er nach rechts zum Telefon läuft. Er hebt den Hörer ab und verzaubert das Telefon mit Kendall.

Betätigt er jetzt die Sternchentaste, erscheint auch schon die Fähre. Der Fährmann bekommt zwei Zorkmids in die Skelethand gedrückt, und die Fahrt in die Hölle beginnt. Der Abenteurer belegt dort Charon mit dem Snavigzauber und nimmt dadurch dessen Gestalt an. Mit dieser Tarnung gelingt es ihm, das zweiköpfige Monster am Eingang zum Hades zu überlisten. Nachdem er an der Stempeluhr Charons Karte abgestempelt hat, holt er sich aus dem Briefkasten links am Eingang seine Post. Mit dem Brieföffner öffnet er den Umschlag und holt die Spruchrolle heraus. Er betritt das Tor des Hades und entdeckt gleich links ein weiteres Totem, in dem ein Troll namens Brog eingesperrt ist. Sein Weg führt ihn jetzt zum Zeittunnel, den er mit dem Narwilespruch öffnet. Auf das Totem mit dem Drachen spricht er den Yastardspruch und unternimmt eine Zeitreise zu den Dracheninseln.



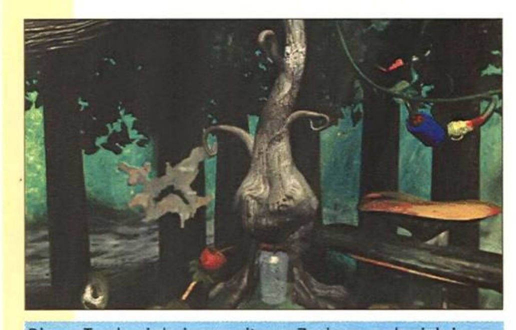
Der Regenschirmbaum birgt einen weiteren Zauberspruch



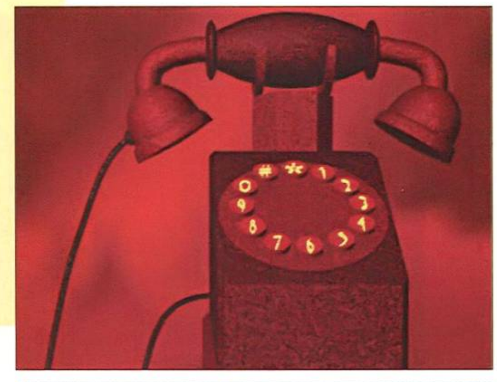
Das aggressive Löwenmaul muß mit der Z-Pille ruhiggestellt werden



Eine beschwipste Alarmanlage bewacht den Eingang zum Haus des Dungeon Masters



Dieser Trank wird einen weiteren Zauberspruch einbringen



Der heiße Draht zum Hades

Die Dracheninseln

Hier wendet er sich nach links zur Insel, die einer Kralle ähnelt, und zieht an der rechten Drachenkralle. Weitere Inseln tauchen daraufhin aus dem Wasser auf. Eine davon beschert ihm ein Gummiboot und eine Gummipuppe, auf einer andern erleichtert er ein Skelett um seine Luftpumpe.

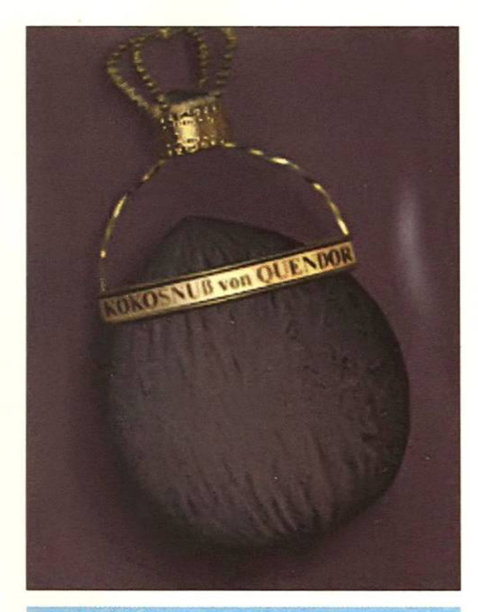
Im Drachenmaul schließlich gelangt er zur magischen Kokosnuß, und beim aufsteigenden Rauch findet er einen Drachenkopf. Dessen Nasenlöcher verstopft er mit dem Gummiboot und der Gummipuppe. Beides pumpt er dann mit der Luftpumpe auf. Dies bewirkt, daß der Drachenkopf vollständig aus dem Wasser auftaucht und der Abenteurer dessen Maul betreten kann. Im Rachen weiter hinten findet er eine Kokosnuß, die er ins Gummiboot legt. Er schnappt sich das Seil und verläßt das Drachenmaul. Sein nächstes Ziel sind die Nasenlöcher, wo er das Seil ans Schlauchboot bindet. Er läuft zurück zum Maul, entfernt dort den Goldzahn des Drachen und zersticht die Gummipuppe. Da das Schlauchboot ebenfalls aus dem Nasenloch fliegt, geht er nach draußen und nimmt die Kokosnuß heraus.

Sobald das Schloß aus den Fluten aufgetaucht ist, betritt der Held es und legt die Kokosnuß auf das vordere rechte Kissen. Dadurch erscheint der Zeittunnel, und er reist zurück in die Gegenwart, geradewegs in den Hades. Leider besitzt er keine Rückfahrkarte, also spricht er auf das zweiköpfige Wächtermonster am Eingang einen Snavigspruch.

Da er nun zwei Köpfe besitzt, erscheint ihm alles doppelt, er entscheidet sich schließlich für die linke Fähre, die ihn zurück zur U-Bahn-Station bringt. An der Kreuzungsstation steigt er aus und geht zu dem Brunnen, durch den er den Untergrund betreten hatte. Mit dem Glorfspruch löst er den Knoten des Seils und nimmt es mit.

Der Abenteurer kehrt zur U-Bahn zurück und stattet dem Kloster einen Besuch ab. Dort spaziert er nach links und gelangt an eine Treppe, die er nicht benutzen kann. An der Decke entdeckt er jedoch ein Loch mit einem nach unten hängenden Gitter. Flugs bindet er sein Schwert ans Seil und wirft es nach oben, wo es hängen bleibt. Jetzt kann er am Seil hochklettern und findet sich in einer großen Halle wieder, in der eine Totemisierungsmaschine steht. Um sie in Gang zu setzen, dreht er am Schaltpult in der Mitte das Rad, bei dem das grüne Licht brennt, und betätigt ganz links den Hebel. Daraufhin wird er in die Maschine katapultiert, und findet sich schließlich in einer weiteren Halle wieder.

In der Kiste hinter sich entdeckt er ein Totem, in das eine junge Frau namens Lucy eingesperrt ist. Er öffnet die Tür am anderen Ende und gelangt ins Freie. Der große Kasten gleich links öffnet sich, wenn er den Knopf drückt. Es scheint sich um eine Art Morsegerät zu handeln. Er greift sich den mittleren Vorschlaghammer und kehrt zum Kloster zurück. Vor dem verbarrikadierten Zeittunnel drückt er den roten Knopf und zieht den Hebel ganz nach unten. Sobald er ihn noch zweimal betätigt hat, fällt der kleine



Die Kokosnuß vom Quendort: der erste der drei magischen Gegenstände

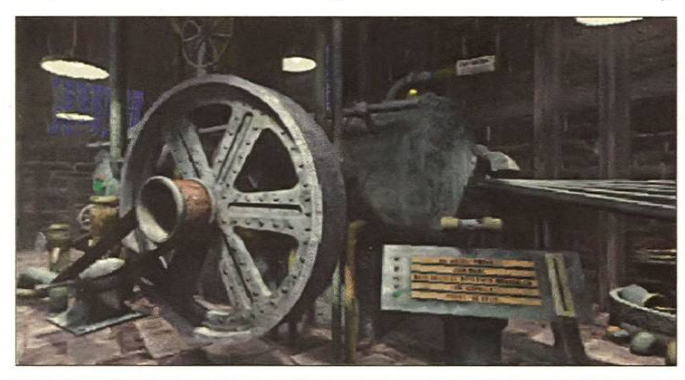
Hammer vorne am Apparat herunter. Er wird durch den Vorschlaghammer ersetzt. Jetzt drückt er ein letztes Mal den roten Knopf. Das Holzgitter vor dem Zeittunnel wird zerstört, und der Held kann ihn mit Hilfe des Nawilespruchs öffnen. Es folgt der Yastardspruch auf das Totem, in dem sich Lucy befindet, und die Zeitreise beginnt. Er findet sich, diesmal in Lucys Körper, in Port Foozle zur Zeit vor der Inquisition wieder.

Lucy

In der Gestalt von Lucy wandert er zu dem Gebäude, in dem zuvor (also in der „Gegenwart“) die Lampen repariert wurden. Jetzt verkünden Schilder, es sei Frauenbesuch erwünscht. Es handelt sich um eine Gaststätte, die dem Gast auch die Möglichkeit zum Spielen bietet. Er betritt den Raum und wendet er sich dem Spieltisch vorne am Tresen zu. Dort nimmt er die vier Spielkarten. Bei dem Spiel handelt es sich um eine Art Mathematikaufgabe. Da er sie mit den vorhandenen Karten nicht lösen kann, kehrt er zum Eingang zurück. Links an der Dartscheibe sieht er eine Fliege herumschwirren und erschlägt

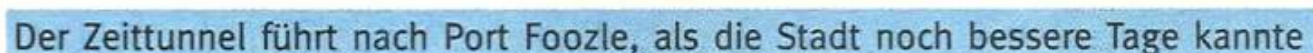


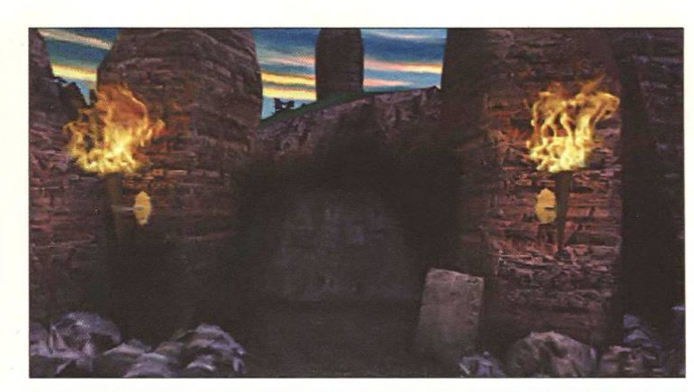
Der Held spielt Monster, damit er den Hades verlassen kann



Die Totemisierungsmaschine, das Lieblings-Folterinstrument des Großinquisitors




Der Zeittunnel führt nach Port Foozle, als die Stadt noch bessere Tage kannte


Brog nimmt die rechte Fackel, denn das Licht wird ihm noch nützlich sein

sie mit der Vierer-Karte. Das Tier bleibt so auf der Karte kleben, daß eine Fünfer-Karte daraus wird. Damit läßt sich die Mathematikaufgabe lösen: Die Karten kommen von links nach rechts in folgender Reihenfolge in die dafür vorgesehenen Schlitze: fünf, eins, zwei und drei. Zur Belohnung darf er im Hinterzimmer an einen weiteren Spiel teilnehmen, sein Gegner entpuppt sich als sein alter Bekannter Jack. Der Einsatz besteht aus der Kleidung, die Lucy am Leibe trägt.

In diesem Spiel muß er sich für eine von drei Tasten entscheiden, die die Symbole Schild, Feuer und Wasser. tragen. Das Spiel ähnelt dem Kinderspiel „Steine, Schere und Papier", nur daß hier das Wasser das Feuer schlägt, Feuer besser als das Schild ist und letzteres wiederum mächtiger als Wasser. Zwei gleiche Symbole bedeuten Unentschieden. (Hier empfiehlt es sich, vor dem Spielbeginn und nach jedem gewonnenen Spiel zu speichern, so daß nach einer Niederlage der alte Spielstand geladen werden kann.) Sobald Jack sämtliche Hüllen hat fallen lassen und nackt vor der vermeintlichen Frau steht, gibt er ihr als Gewinn den Würfel der Entstehung. Es erscheint abermals das altbekannte Schloß, und Lucy betritt es. Jack, der sich in sie verliebt hat, trauert ihr nach. Im Schloß legt er den Würfel der Entstehung auf das rechte hintere Kissen, und das Schloßtor wird wieder zum Zeittunnel. Diesmal zieht es den Helden in die Gegenwart, und zwar zum Kloster. Wenn er dort durch die zweite Tür in der Halle geht, gelangt er zur Totemmisierungsmaschine. Durch das Loch, durch das er gekommen ist, kehrt er zur U-Bahn-Haltestelle zurück.

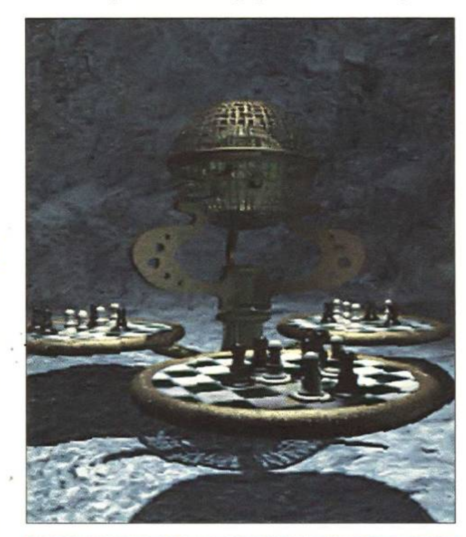
Die Bahn bringt ihn zur Kreuzung, wo er das Haus des Dungeon Masters aufsucht. Den dortigen Zeittunnel benutzt er diesmal mit Hilfe des Totems, das den Troll Brog beherbergt.

Brog

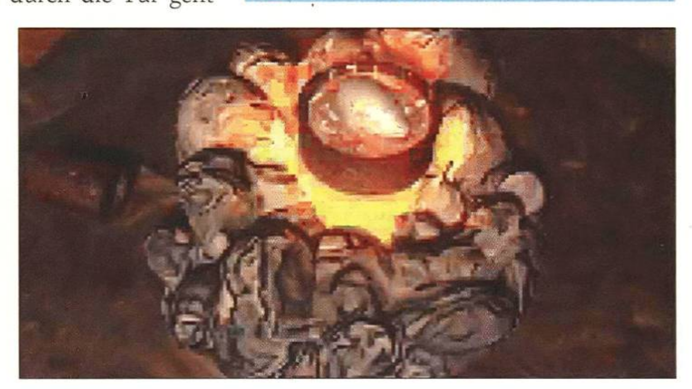
Nachdem er in Trollgestalt beim weißen Haus angelangt ist, holt sich der Abenteurer die rechte Fackel beim verschlossenen Hölleneingang gegenüber der Eingangstür.

Mit ihr begibt er sich zur Eingangstür. Hier kann er seine Trollkräfte gut gebrauchen, denn er muß die Bretter abreißen, die die Tür versperren. Eins davon behält er bei sich, wenn er durch die Tür geht und dann die Treppe hinabsteigt. Die Steine auf der rechten Seite kann er aufnehmen, sie dienen dem Troll als Wegzehrung. Etwas weiter entfernt entdeckt er auf der Erde noch einige Eier, von denen er eines als Nachtisch mitnimmt. Jetzt steigt er die Treppe wieder empor, links neben der Tür fällt sein Blick auf eine Feuerstelle mit einem Kochtopf. Das Feuer entzündet er mit der Fackel und legt das Ei in den Topf.

Anschließend steigt er wieder die Treppe hinab. Unten wendet er sich nach links, wo er weit hinten etwas erkennen kann. Er nimmt sein gekochtes Ei, das etwas zu hart geraten ist, und wirft es in diese Richtung. Es knallt gegen eine Felsspitze,


In der Kugel am Schachbrett ist ein magischer Totenschädel eingesperrt


An diesem Spielautomaten geht es heiß her


Feuerstelle und Kochtopf ersetzen den Eierkocher

die herabfällt und damit einen Übergang über die Schlucht darstellt. Der Abenteurer ergreift die Gelegenheit und spurtet auf die andere Seite. Dort findet er eine Art Schachspiel und in dessen Mitte eine Gitterkugel mit einem Totenschädel darin. Da Schach die geistigen Fähigkeiten eines Trolls übersteigt, nimmt er kurzerhand das Brett und bricht damit die Gitterkugel auf.



Sobald der Abenteurer im Besitz des Schädels ist, erscheint das Schloß. Er legt den Schädel auf das linke rote Kissen, um durch den Zeittunnel in die Gegenwart zu reisen. Doch das Glück scheint ihn nun verlassen zu haben.

Im Gefängnis

Kaum ist er in die Gegenwart zurückgekehrt, wird er auch schon von der Obrigkeit erwartet und ins Gefängnis geworfen. Dort ertönt eine ihm bekannte Stimme; es hört sich so an, als habe man seinen Freund Indiana Jack gleich nebenan festgesetzt. Unter der Decke ist ein kleiner Lüftungsschlitz mit einem Gitter davor zu sehen. Von dort kommt auch Jacks Stimme. Er scheint ein schlechtes Gewissen zu haben, denn er versucht sich zu rechtfertigen für das, was er getan und gesagt hat.

Das Plakat kommt unter die Zellentür, um den Schlüssel aufzufangen

Der Held schraubt zunächst mit Hilfe des Brieföffners, der ihm als einziges Besitztum geblieben ist, die Schrauben vom Gitter des Lüftungsschlitzes ab. Damit wäre das Gitter entfernt. Jack kann nun etwas Papier durch das Loch schieben.

Glücklicherweise entpuppt sich das Papier als eine Spruchrolle, mit der der Held nun ein Schlüsselloch samt Schlüssel in die Zellentür zaubert. Allerdings steckt der Schlüssel auf der falschen Seite. Kurzerhand reißt er das Plakat von der Zellenwand und schiebt es unter der Tür durch. Den Schlüssel im Schlüsselloch bearbeitet er mit mit dem Brieföffner so lange, bis er nach unten aufs Plakat fällt. Dieses braucht er nun nur noch in die Zelle zurückzuziehen - voilà, der Schlüssel ist sein, die Tür kann geöffnet werden.

Sobald der Abenteurer aus der Zelle geschlüpft ist, wendet er sich nach links zum Tresen mit dem Schaltpult dahinter. Am Pult stellt er die Kombination drei - eins - A - B ein und drückt den Knopf darüber.

Damit wäre auch Jacks Zelle offen, und dieser macht sich sogar nützlich, indem er seinem Retter den Rucksack bringt.

Zum vierten Mal erscheint nun das Schloß, und die beiden Männer sind endgültig in Freiheit. Das Schloß bringt beide zu einem Zeltlager am Rand einer großen Kundgebung: Der Großinquisitor hält eine Rede an sein Volk. Plötzlich erscheint die Zauberin, die bereits am Anfang des Abenteuers aufgetaucht war. Sie weiß zu erzählen, daß die drei gefundenen magischen Gegenstände an den richtigen Platz zu bringen seien, und nennt einen Turm in der Nähe, der die Lösung erleichtern werde. Bevor sie verschwindet, überreicht sie dem Helden eine weitere Spruchrolle.

Der Turm

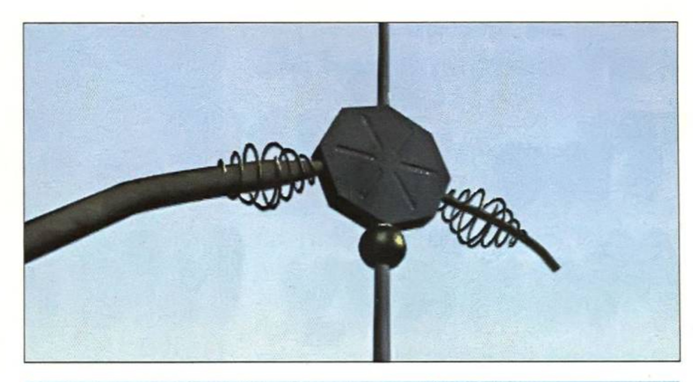
Da er nicht schwindelfrei ist, kann Jack nicht mit zum Turm kommen, und so ist der Abenteurer wieder auf sich allein gestellt.



Der Held stellt den Code zur Öffnung von Jacks Zelle ein




Auf halber Höhe findet sich der Abstellplatz für den „Würfel der Entstehung"


Die durchtrennte Leitung der Lautsprecher sorgt für Ruhe

Er wendet die Spruchrolle der Zauberin auf sein eigenes Zauberbuch an, woraufhin vollkommen neue Sprüche entstehen. Zunächst heißt es, die Wächter im Zelt rechts neben dem Turm mit dem Vorzerspruch dingfest zu machen. Sind sie keine Gefahr mehr, stellt er sich vor den Turm und wendet den Margispruch an, der allem Unsichtbaren eine lila Färbung verleiht. Schon erscheint vor ihm ein lila Zaun.

Diesem entzieht er den Saft, indem er auf der rechten Seite den Stecker herauszieht. Jetzt erinnert er sich an die Worte der Zauberin: Die magischen Gegenstände befänden sich am falschen Platz. Er läuft zum Schloß, in dessen Innern er die Kokosnuß, den Würfel und den Totenschädel an sich nimmt und damit zum Turm zurückkehrt. Er schlägt mit dem Schwert ein Loch in den Zaun und schlüpft hindurch.

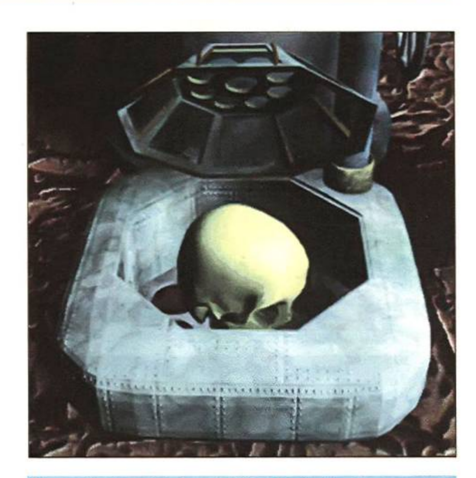
Den Kasten am Fuß des Turms öffnet er, legt den Totenschädel hinein und verschließt ihn wieder. Anschließend erklimmt er die erste Hälfte des Turms und entdeckt ein aus Rohren bestehendes würfelförmiges Gebilde. Dorthin legt er den „Würfel der Entstehung".

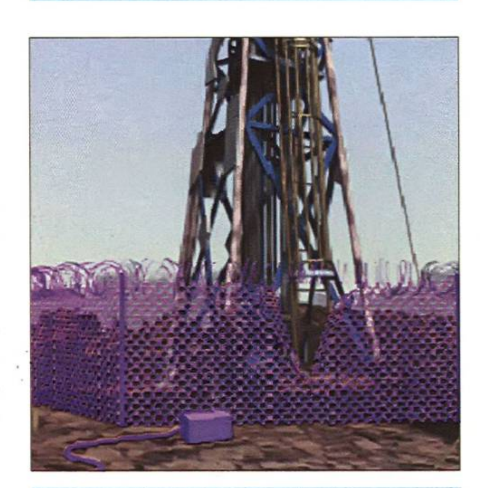
Er steigt weiter aufwärts, bis er zu einer Art Antenne gelangt, an der sich zwei Schalen befinden. In die rechte legt er die Kokosnuß. Allerdings gerät dadurch die Antenne aus dem Gleichgewicht und steht jetzt schief.

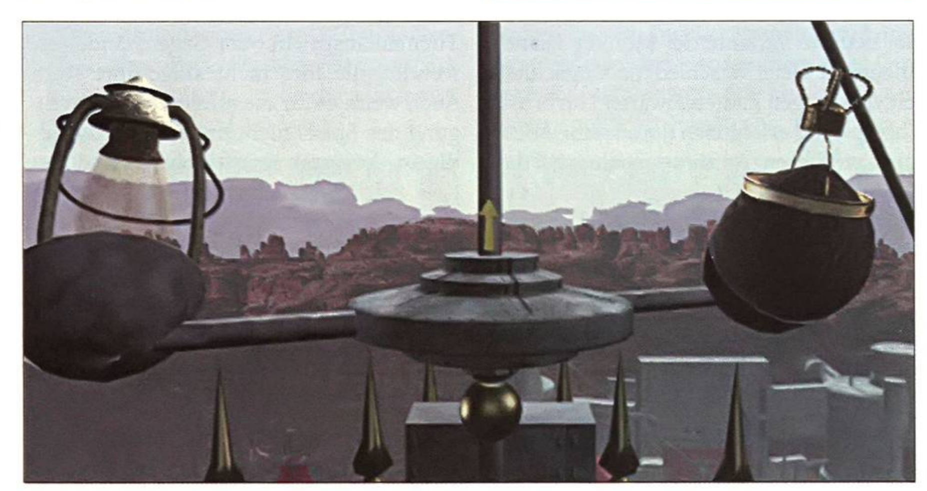
Ein Gegengewicht für die andere Waagschale ist also nötig, der Dungeon Master bietet hierzu die Lampe an, in der er sich befindet. Jetzt herrscht wieder Gleichgewicht.

Der Versuch des Helden, den Maxovspruch auf den Turm zu sprechen, schlägt nun jedoch fehl. Er wird durch das Gerede des Großinquisitors, das aus den Lautsprechern dröhnt, zu stark abgelenkt. Also steigt er den Turm ganz empor und kappt mit seinem Schwert das Lautsprecherkabel. Jack hat unterdessen aber den Aufenthaltsort des Helden dem Großinquisitor verraten, und der begibt sich sofort zum Turm und klettert daran hoch.

Der Abenteurer ist inzwischen zu den Schalen zurückgekehrt spricht nun ein zweites Mal den Maxovzauber. Kaum ist er damit fertig, erscheint der Großinquisitor und greift nach der Kokosnuß. In diesem Moment entladen sich ungezähmte magische Energien in einer großen Explosion. Der Dungeon Master, der Drache, Lucy und Brog werden dadurch aus ihren Gefängnissen befreit und zusammen mit dem Großinquisitor und dem Abenteurer vom Turm geschleudert. Jack fängt Lucy auf, der Drache rettet den Helden, indem er ihn im Flug ergreift, und Brog hat sowieso einen harten Schädel. Nur der Großinquisitor hat kein Glück und wird in Kürze im Hades empfangen werden. Dem Volk kann das nur recht sein, und einstimmig ernennt es den Helden zum neuen Dungeon Master. Auch Lucy und Jack finden zueinander – Ende gut, alles gut!


Dieser Kasten ist der richtige Platz für den magischen Totenschädel


Der Turm wird von einem Zaun beschützt


Kokosnuß und Laterne halten sich die Waage

The Curse of Monkey Island

Guybrush Threepwood, der Held der legendären Monkey Island-Saga, läßt nicht locker: Getrieben von der Sehnsucht nach seiner geliebten Elaine, hat er bereits in seinen früheren Abenteuern manche Kämpfe bestanden und sogar den finsteren Zombie-Piraten LeChuck in die Schranken gewiesen – allein: Elaines Schicksal bleibt ungewiß. Ob der Held diesmal ans Ziel seiner Wünsche, die Wiedervereinigung mit seiner Liebsten, gelangt? Das hängt nicht zuletzt vom Geschick der Spieler ab, die ihm bei seinen See-Abenteuern mit Rat und Tat zur Seite stehen.



Wer steht wohl hier hinter der Kanone?

Die neueste Variante der Monkey Island-Abenteuer bietet verschiedene Möglichkeiten, den jungen Piratenanwärter Guybrush Threepwood erfolgreich durch seine Abenteuer zu führen. An dieser Stelle wird der Königsweg zum Sieg aufgezeigt, der auf der Standard-Variante des Spiels basiert. Wer unbedingt die etwas eigenwillige Alternative durchspielen möchte - nun, der hat es wohl nicht anders verdient! Zwar kann sich auch der Alternativ-Spieler an dem hier geschilderten Spielverlauf orientieren, er wird jedoch regelmäßig vor Zusatzaufgaben gestellt, die er bewältigen muß, um etwa in den Besitz bestimmter Gegenstände zu gelangen. Für alle Spiel-Varianten gilt: Es lohnt sich, wenn Guybrush auch Themen anspricht oder Gegenstände verwendet, die hier nicht aufgeführt sind. Auch wenn es für die erfolgreiche Beendigung des Spiels nicht unbedingt notwendig ist, kommen so oft Pointen und Details zum Vorschein, die viel zu schön sind, als daß wir sie hier einfach verraten würden...

Das Abenteuer beginnt

Selbst Helden werden hin und wieder sentimental: Über sein Logbuch gebeugt, läßt sich unser Guybrush von sehnsüchtigen Gedanken an seine Liebste und - weniger romantisch, aber mindestens ebenso bewegend - den sagenumwobenen Schatz Big Whoop hinwegtragen. Während er so immer tiefer in traurigen Gedanken versinkt, treibt sein Schiff auf ein Atoll, das von Piratenschiffen regelrecht belagert wird. Erst Elaines Stimme reißt ihn aus seiner Lethargie. Als Guybrush aufblickt, sieht er sie im Streit mit einem wohlbekannten Schurken: LeChuck! Guybrush versucht, zur Hilfe zu eilen, wird aber, ebenso wie seine Geliebte, gefangengenommen.

Kapitel 1: Das Ende des Zombiepiraten Le Chuck

Nach seiner Gefangennahme verbannen die Zombie-Piraten den Held in einen Kanonenraum. Durch geschicktes Nachfragen entlockt Guybrush der Wache, einem viel zu kurz geratenen und armselig verkleideten Piraten namens Wally, das nächste Ziel der Entführer: LeChuck will die Festung von Plunder Island erobern und mit den dort wartenden Schätzen Elaines Liebe kaufen! Bald ist klar, daß das gebrochene Selbstbewertgefühl des Zwergen-Zombies den besten Weg aus dem Verlies bietet: Den ersten Bitten Guybrushs, ihn freizulassen, trotzt Wally noch im vollen Stolz seiner neuen Rolle als „Pirat Blutnase".

„Du bist als Pirat ein Versager!" entgegnet der clevere Held dem Kleinen und trampelt so lange auf seinem Ego herum, bis dieser heulend zusammenbricht. Dabei rutscht der falsche Enterhaken von dem kleinen Piratenarm ab: einsammeln! Auch der an der Wand befestigten Stock zum Laden der Kanonen kann in Zukunft nützlich sein.



Allzuviel Spott kann der kleine Wally nicht vertragen

Wenig später steht Guybrush hinter der Kanone, die sich übrigens selbst nachlädt. Von hier aus kann er deutlich mehrere mit LeChucks Schergen besetzte Ruderboote erkennen. Mit wenigen Schüssen aus dem Kanonenrohr lassen sich die Boote versenken, die Festung ist gerettet! Hat sich der Pulverdampf verzogen, kann Guy mit einem Blick aus der Kanonenluke ein interessantes Trümmerstück erkennen: einen Skelettarm samt Säbel, der sich mit dem am Kanonenladestock befestigten Enterhaken heranholen und mitnehmen läßt. Murray, der sprechende, auf einem Holzstück neben Guys Kahn durchs Meer treibende Schädel, plaudert gern. Wenn Guybrush das Gespräch mit ihm zu banal wird, kann er den Nervtöter einfach mit der immer nützlicheren Hakenstange im Meer verschwinden lassen.

Er begibt sich ins Schiffsinnere und kappt dort das Halteseil der Kanone mit dem neu erstandenen Multifunktionssäbel. Nun fehlt nur noch ein rascher Zug an der Feuerleine - und schon hat sich Guy in den Schatzraum katapultiert.

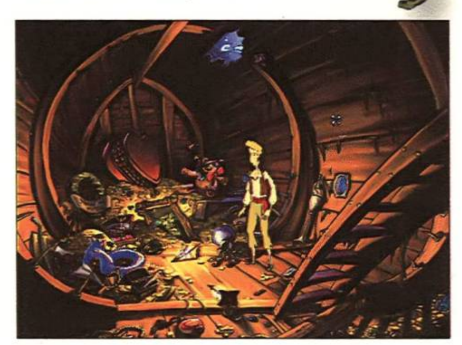
Aber LeChuck ist keineswegs erledigt: Mit einer Voodookugel versucht er, Elaine für sich zu gewinnen. Wie gut, daß Guys Spielereien mit der Kanone das Schiff zum Beben und die Zauberkugel ins Rollen bringen: Bevor sich der Zombie versehen kann, gleitet sie zu Boden und explodiert. Nun gilt es, den sinkenden Kahn so schnell wie möglich zu verlassen - nicht jedoch, ohne noch etwas von den geladenen Reichtümern mitzunehmen. In dem Schiffsraum entdeckt Guy einen Beutel mit Spielgeld und darunter einen großen Diamantring. Vorsichtig trennt er mit diesem Ring das Bullauge aus seiner Fassung. Tauchend und schwimmend gelangt er an Land, wo Elaine bereits wartet. Wally konnte sich ebenfalls retten und unterbricht kurzerhand die Wiedersehensromantik der beiden Liebenden, die sich nun zu einer spontanen Verlobung entschließen. Eine fatale Entscheidung, denn in dem Moment, in dem Guy der Dame seiner Wahl den dicken Verlobungsdiamantring aus LeChucks Beutel überstreift, läßt dieser sie zu reinem Gold erstarren. Ist da der Fluch von Monkey Island am Werk?

Kapitel 2: Ein hochkarätiger Fluch

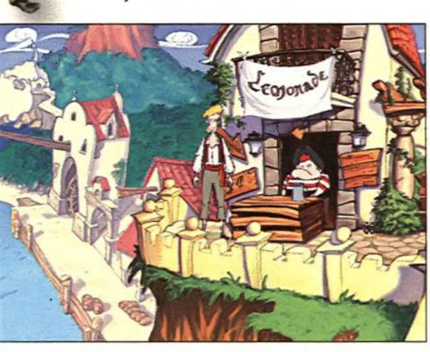
Diese tragische Wendung stellt den Helden vor eine neue Herausforderung. Wie läßt sich der Fluch des Zombie-Rings wieder rückgängig machen? Auf der Suche nach einer Lösung sieht sich Guybrush zunächst auf der Insel um. Ein glimmendes Kohlestück aus den Feuerüberresten neben der goldenen Elaine nimmt er mit auf den Weg. Er wendet sich nach links und steht bald vor dem Begrüßungsschild der Piratenstadt Puerto Pollo, über dem ein Banner das Theaterstück Speare ankündigt. Der Weg nach links führt über die Karte weiter in das Küstenstädtchen.

Gleich am Ortseingang trifft Guy einen Jungen hinter einem Limonadenstand, dem Guy sogleich von Elaines Schicksal berichtet. Der Kleine verweist auf die Mama im Sumpf, vielleicht könne die helfen. Ihre Flugblätter würden noch überall in der Stadt hängen. Weiter rechts stößt Guy wirklich auf ein Flugblatt, das an einem Haus in der Nähe befestigt ist. Er nimmt es und liest es durch. Klingt vielversprechend. Er wendet sich sodann nach rechts und wandert ins Dorfinnere, verläßt es aber gleich über die Docks. Bei der nächsten Begegnung mit der Karte wählt Guybrush den Sumpf aus, eine weniger freundliche Gegend ...

Am Torbogen zum Eingang des alten Schiffwracks trifft er auf einen mürrischen Murray mit Begleitung, mit dem sich keine weitere Unterhaltung lohnt. Guy tritt ein. Drinnen zieht er an der Zunge der Krokodilfigur, woraufhin die Sumpfmama mit einem Sessellift angefahren kommt. Auf seine Frage, wer sie sei, gibt sich die Mama als Voodoo-Priesterin zu erkennen. Weiter berichtet sie, Guy bereits auf Melee Island getroffen zu haben, wo sie ihm zweimal im Kampf gegen LeChuck beigestanden habe. Ihren eigentlichen Namen gibt sie nicht preis. Ihr Angebot, gemeinsam Fotos ihrer Voodookinder anzusehen, weist Guy zurück. Statt dessen erzählt er ihr von Elaines goldener Erstarrung.



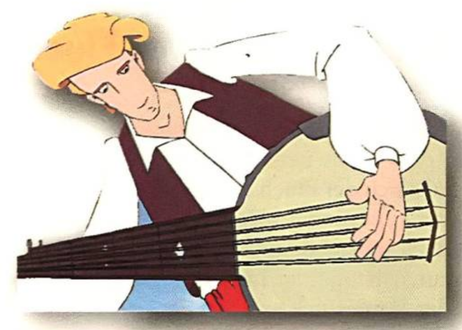
Das Boot sinkt – mit ihm einige Schätze



Der Limonadenjunge ist frech



Hier kann nur die Mama im Sumpf hausen





Guybrush bittet die Sumpfmutter um Rat



In der Behausung der Sumpfmama

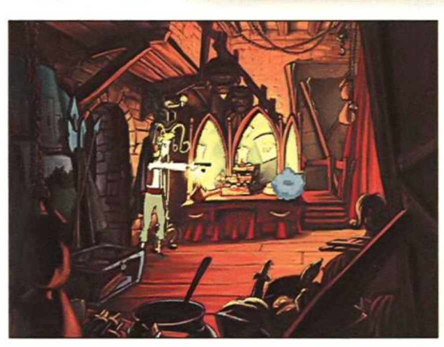
Das Leben des Goldkindes sei grundsätzlich sicher, bis der Bann gebrochen werde, läßt ihn die Voodoo-Mama wissen. Allerdings, fügt sie hinzu, müsse Elaine in ihrem Zustand vor Dieben bewahrt werden, besonders auf der Pirateninsel. Entsetzt eilt der junge Held daraufhin zurück zum Strand. Natürlich ist Elaine verschwunden, die Rückansicht eines Segelschiffs weist auf ihre Entführer hin. Ob die wissen, wen oder was sie da an Bord haben? An keinem anderen Ort, so die Sumpfmutter, werde Guy einen entsprechenden Ring finden. Es bleibt ihm also nichts übrig, als sich nach dem Weg zu erkundigen. Bevor er losziehen kann, benötigt er allerdings noch drei Dinge: eine Karte, ein Schiff und eine Mannschaft. Was er tun müsse, um den Ring zu besorgen, würde er auf der Insel noch früh genug erfahren, so die weise Frau geheimnisvoll. Erst als Guy nach Plunder Island fragt, gibt die Sumpfmama ihm dann doch noch einen weiteren Tip: Dort treibe ein Riesenhuhn sein Unwesen, das sich an allen räche, die Hühnerfleisch äßen. Guybrush beendet das Gespräch, zieht noch eine Nadel aus einer der Papier-Voodoo-Puppen auf dem Boden und verläßt anschließend den Sumpf in Richtung Puerto Pollo.

In Puerto Pollo betritt er in der Dorfmitte durch den Hintereingang das Theater-Gebäude mit dem Uhrenturm. Er landet im Requisitenraum, wo er von dem Piratenmantel an der Wand eine Art von Schuppen abkratzt und den Handschuh aus der Tasche holt. Bei näherem Hinsehen entpuppen sich die vermeintlichen Schuppen als Läuse, die er aber dennoch einsteckt. Bemerkenswert: Der große Koffer in der Ecke trägt einen Aufkleber - ausgerechnet von Blood-Island!

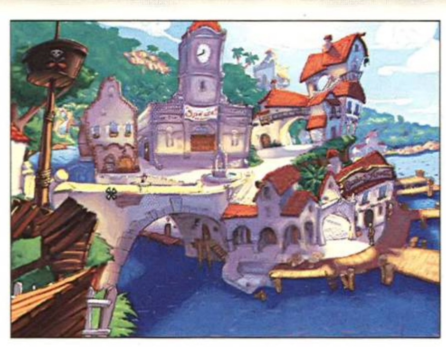
Mit Hilfe des Zauberstabs vom Schminktisch mit dem Zylinder auf der Kommode kann Guy das ABC des Bauchredens in seinen Hut zaubern. Mit dem Wälzer in der Hand geht er auf der Bühne weiter nach rechts und fragt den vordersten Schauspieler, Schlappi Cromwell, nach Blood Island. Er wird an den Agenten Blassido Domingo verwiesen, der im Brimstone Beach Club sein soll.

Guybrush verläßt das Theater und betritt den Friseurladen in der Nähe der Docks. Dort hebt er den Kieferknacker vom Boden auf und fragt Halsabschneider-Bill, den kleinsten der Friseure, ob er in seine Mannschaft aufgenommen werden wolle. Seine Antwort: Erst wenn Guy ihn von seinen Qualitäten als Schatzsucher überzeuge. Auch der dünne Pirat in der Ecke namens Edward Kuschelhase von Helgen stellt eine Bedingung: Guybrush soll ein Gentleman-Duell gegen ihn gewinnen, nachdem er ihn zuvor standesgemäß beleidigt hat. Doch so sehr sich Guybrush auch abmüht - Edward fühlt sich von seinen Sprüchen einfach nicht beleidigt genug.

Also wendet sich unser Freund an den letzten der drei, den frisierenden Haggis. Dieser ist mit Käpten Röchellieu beschäftigt und hat daher keine Zeit für ihn. Jetzt kommen die zuvor eingesammelten Läuse zum Zuge, die Guy geschickt auf einem beiseite gelegten Kamm plaziert. Die Aufregung ist groß, der vermeintlich verlauste Röchellieu wird aus dem Laden geworfen, und der Piratenfriseur kann endlich gefragt werden, ob er der Mannschaft beitreten wolle. Prinzipiell schon, doch zuerst müsse der Junge ihn in einem Stärketest besiegen. Guy willigt ein, muß bei dem anschließenden Baumwerfwettbewerb jedoch den kürzeren ziehen.



Guy zaubert ein nützliches Buch herbei



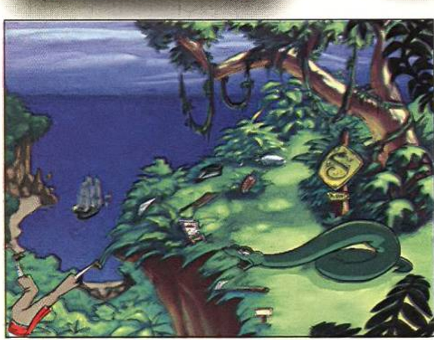
In der City von Puerto Pollo



Die 3 Friseure: Edward, Halsabschneider-Bill und Haggis

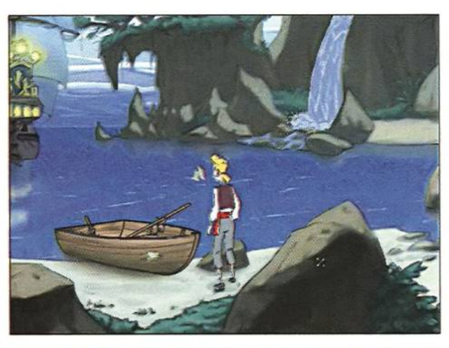

Wer weiß, wozu man das alles noch gebrauchen kann?

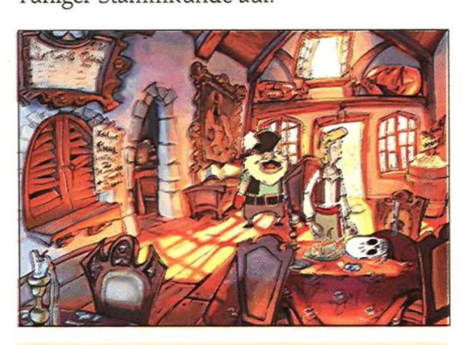



Der verschlungene Guy schmeckt der Schlange nicht

Anschließend kehrt er zurück in den Friseurladen und bittet um einen neuen Haarschnitt. Mit dem Hebel an der Seite stellt er seinen Frisierstuhl eine Stufe höher, so daß er sich den Briefbeschwerer vom Frisurenbuch angeln kann. Folglich muß sich Haggis im Nebenraum auf die Suche nach einem neuen Beschwerer zu machen. Das nutzt Guy, um sich so weit hochzupumpen, daß er die Schere aus der Decke ziehen kann. Bevor der Friseur zurückkehrt, läßt er sich wieder hinunter, und dem Figaro fehlt nun jegliches Frisierwerkzeug. Macht nichts, kürzer sollten die Haare sowieso nicht werden, verkündet Guybrush und verläßt den Laden um zwei Werkzeuge reicher. Am Limonadenstand bestellt er sich ein Erfrischungsgetränk. Doch bevor er trinken kann, läuft der Saft auch schon zurück in die Kanne - das ist der Trick mit dem bodenlosen Krug, von dem Kenny, der Limonadenjunge, bereits erzählt hat. Es geht weiter nach rechts, zu den Schildern in Richung Jefahrenbucht. Dank der Frisierschere kann Guy eine dichte Hecke überwinden und kommt bei dieser Gelegenheit zudem noch in den Besitz einer seltenen Ipecac-Blüte. Anschließend landet er an einer Klippe, de von allem möglichen Gerümpel bedeckt ist. Ein Golfschläger interessiert ihn, doch bevor er zugreifen kann, wird er von einer riesigen Schlange verschlungen und wacht wenig später im Innern des Reptils auf. Hier ist es stockdunkel, Guy muß seine Umgebung ertasten. Offensichtlich hat die Schlange eine Menge Unverdauliches verschluckt: Rechts neben sich sammelt er ein Faberge-Ei, Staubsaugerzubehör, einen Reservierungsbeleg für Blondbarts Hühnchen-Restaurant sowie etwas Pfannkuchensirup ein. Diesen gießt er über die Ipecac-Blüte, was eine wirklich übelschmeckende Mischung ergibt. Dieser Meinung ist offenbar auch die Schlange, die von Guy mit dem klebrigen Blütensirup gefüttert wird (mit dem Kopf benutzen) und Guy daraufhin prompt wieder herauswürgt. Guybrush stürzt die Klippe hinab, geradewegs in den Treibsand. Um nicht zu versinken, greift er nach einem Schilfhalm hinter sich, doch der bricht leider ab. Kombiniert mit einem Stachel von dem Dornenstrauch vor sich, gibt das Schilfrohr immerhin ein wundervolles Blasrohr ab. Bleibt als Rettung noch die Liane vor ihm. Um diese zu erreichen, knotet er den Briefbeschwerer an einen der beiden Heliumballons und pustet dann das fliegende Gewicht in Richtung Liane. Am Ziel angekommen, wird der Ballon mit dem Blasrohr zerschossen. Die Liane ist nun greifbar nahe und Guybrush gerettet. In der Bucht angekommen, besteigt Guybrush ein Ruderboot, das ihn zum Piratenschiff draußen in der Bucht bringt. Doch kaum hat er das Piratenboot erklommen, wirft ihn Mr. Fossy wieder über die Planke. Glücklicherweise landet er in seinem Ruderboot und kann wieder an Land paddeln. Dabei kommt ihm der Gedanke, wie gut sich das Piratenschiff für die Tour nach Blood Island eignen würde - wenn da nicht die unsympathische Mannschaft wäre. Zunächst kehrt Guy jedoch zurück nach Puerto Pollo, diesmal ohne Kontakt mit Schlangen und Treibsand aufzunehmen. Im Dorf sucht er das Hühnerrestaurant auf. Um hineinzukommen, muß er seinen Reservierungsbeleg vorzeigen. Drinnen fällt ein auffällig ruhiger Stammkunde auf.


Treibsand ... na toll!


Das Ruderboot bringt Guybrush zu den Piraten


Dieser Stammgast des Hühnerrestaurants ist erstaunlich ruhig



Autsch – der Sand ist viel zu heiß!

Er ist tot. Guy nimmt das Messer aus dem Rücken des verblichenen Kunden und läßt nebenbei eine Clubkarte für den Brimstone-Beach-Club mitgehen, ebenso den Keks aus dem großen Keksfaß. An der Wand entdeckt Guy ein Porträt des großen Teufelshuhns, vor dem sich Blondbart als Hühnchenhändler zu Recht besonders fürchtet.

Der junge Piratenanwärter bittet den Hausherrn, ihn nach Blood Island zu begleiten. Das sei unmöglich, er müsse schließlich auf sein Lokal aufpassen, außerdem sei da noch ein großer Auftrag. Auf Nachfrage erfährt Guy, daß es sich dabei um eine große Hühnchenlieferung für das Piratenschiff in der Jefahrenbucht handelt.

Leider hat das Teufelshuhn jedoch alle gefiederten Freunde befreit. Blondbart ist nun entschlossen, Jagd auf das Ungetüm zu machen.

Guybrush erkundigt sich, wie lange ihm die Hühnchen schon ausgegangen sind. Sehr lange, antwortet der arbeitslose Chefkoch, und er sehne sich nach etwas, das seine Zähne mal wieder so richtig knacken ließe.

Dankbar nimmt er den Kieferknacker aus dem Frisiersalon an und kaut vergnügt darauf herum. Dabei bricht ihm sein Goldzahn aus der Fassung, bleibt aber noch im Mund. Gerne hätte Blondbart jetzt noch etwas Weiches zu kauen.



Blassido Domingo kann lange warten, bis sein Bauch gebräunt ist

Guybrush kehrt nun zur Mama im Sumpf zurück, wirft eine Spielgeldmünze in den Kaugummiautomaten und kehrt mit einer Packung Kaugummis zurück zu Blondbart. Erfreut über das Bubble-Gum, bläst dieser lustige Blasen, in denen der Goldzahn umherschwebt. Mit seiner Nadel zersticht sie der diebische Piratenanwärter und gelangt so in den Beistz des Goldzahns.

Reicher als zuvor macht sich Guy auf zur Cabaña, dem Eingang zum Brimstone Beach Club. Der Junge an der Tür nimmt Guy trotz Clubkarte nicht ganz ab, daß er dazugehört, und versucht, ihm den Eintritt zu verwehren. Ein paar schlagkräftige Argumente können ihn von seinem Vorhaben abbringen.

Guybrush steckt ein Handtuch ein und begibt sich an den Club-Strand. Weiter hinten steht jemand, der Blassido Domingo sein könnte. Aber autsch, der Sand ist viel zu heiß! Also zurück zum Cabaña-Stand, um das Handtuch in den Eiskübel zu tunken.

So kann Guy dem rotzfrechen Cabaña-Jungen von der Tür eins auswischen. Die Flasche verzieht sich auch gleich. Guy konfisziert das Speiseöl, tunkt zwei weitere Handtücher in das Eiswasser und kehrt zum Strand zurück. Indem er die nassen Tücher nacheinander auf dem Sand ausbreitet, gelangt Guybrush ohne Verbrennungen zu dem sonnenbadenden Domingo, dem die Sonne gar nichts auszumachen scheint.

Guybrush greift den Krug vom Bauch des Agenten und plaudert ein wenig. Er fragt nach dem Weg zu Blood Island und erwähnt dabei Schlappi Cromwell. Ja, Blassido kennt den Weg und besitzt sogar eine Karte. Diese ist allerdings auf seinem Rücken eintätowiert, und darauf liegt er ja gerade. Er würde sich umdrehen, sobald seine Bauchpartie wunschgerecht sonnengebräunt ist. Da er hier aber mittlerweile schon ein knappes Jahr liegt, kann das wohl noch dauern. Enttäuscht zieht Guybrush wieder von dannen – diesmal durch das Tor bei Blassido.



Hochprozentiges brennt gut!

Ein bizarres Duell der Töne

In Puerto Pollo geht er durch das Stadttor neben dem Theater direkt zum Duellierplatz. Auf dem grasbewachsenen Hügel steht auf einem Holzbock ein großes Rumfaß. Mit dem großen Messer bearbeitet Guy den Holzbock so lange, bis das Faß den Hügel hinabrollt, gegen einen Gummibaum prallt und leckschlägt. Den aussickernden Rum kann Guybrush mit seinem glimmenden Stück Kohle anzünden und so eine Explosion auslösen, die einen der Bäume geradewegs auf den Stapel der anderen Stämme befördert. Die perfekte Methode, um auch als Schwächling den Sieg im Baumwerfen zu erringen!

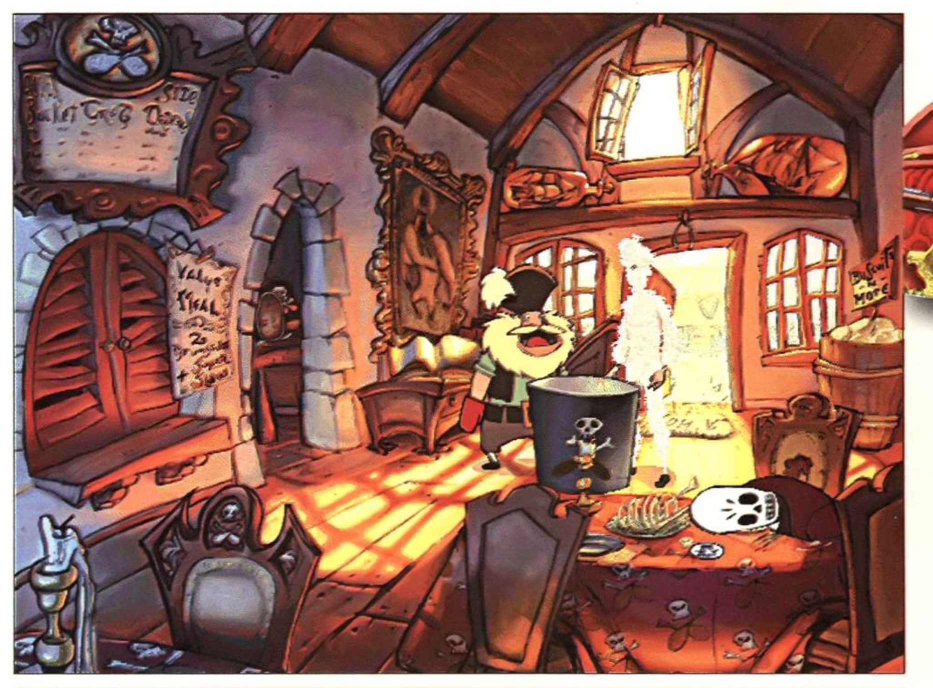
So gewappnet, kehrt Guy zurück in den Friseurladen und fordert Haggis erneut zum Duell heraus. Guy gewinnt, und Haggis erklärt sich bereit, seinem Bezwinger aufs Schiff zu folgen. Halsabschneider-Bill wird der Goldzahn präsentiert, und auch er ist damit überzeugt.

Zu guter Letzt schlägt Guybrush Edward mit dem Handschuh aus dem Schauspielhaus ins Gesicht und fordert ihn damit zum Duell heraus. Man trifft sich auf dem altbekannten Duellierplatz. Guybrush darf die Waffen wählen und entscheidet sich für das Banjo, indem er den Deckel des mittleren Pistolenkoffers schließt. Es folgt ein musikalisches Duell, bei dem es darauf ankommt, daß jeder genau die Töne nachspielt, die der andere am Ende eines Satzes seinem Banjo entlockt.

Das Ganze wiederholt sich einige Male und gipfelt in einer beeindruckenden Soloeinlage von Eddie. Nun muß Guybrush doch zum Revolver greifen, um damit dem gegnerischen Instrument ein Ende zu machen.



Auf zum Duell!



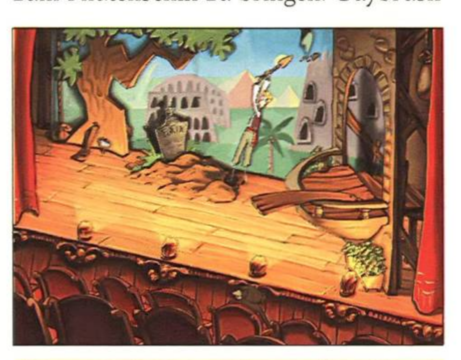
Guybrush, der Hühnerschreck

Von dieser Aktion ist Kuschelhase so beeindruckt, daß er sich ohne weitere Umschweife freiwillig für Guys Mannschaft meldet, die damit komplett wäre. Vor der Abreise muß Guybrush noch eine alte Rechnung mit Kenny, dem Limonadenjungen, begleichen. Er vertauscht heimlich den bodenlosen mit Blassidos Krug und bestellt eine Limonade. Als die bestellte Erfrischung nun - endlich! - seine Kehle hinunterläuft, bricht der kleine Geschäftsmann in Tränen aus und zieht Leine.

Guy greift die leere Limo-Kanne, füllt sie nebenan mit roter Farbe aus den Bottichen und kehrt gut ausgerüstet zum Strand zurück. Schließlich hatte ihn Blassido vorhin um einen neuen Drink gebeten. Soll er haben! Guybrush plaziert den bodenlosen Krug genau auf der farblosen Wampe des Agenten und gießt dann die rote Farbe hinein. Erschreckt über den vermeintlichen Sonnenbrand gibt Blassido die Karte auf seinem Rücken frei. Dort hilft Guy mit etwas Speiseöl nach, so daß sich auf Blassidos Rücken ein echter Sonnenbrand bildet. Die verbrannte Hautschicht löst sich, und bald läßt sich die tätowierte Karte als Hautfetzen ganz einfach mitnehmen. Der junge Piratenanwärter macht sich wieder auf den Weg zur Jefahrenbucht und rudert noch einmal zum Piratenschiff hinaus. Bevor er diesmal an Bord klettert, sägt er mit dem scharfen Brotmesser die Planke ab. Dann klopft er an die Kajütentür und trifft erneut auf Mr. Fossy.

Da die Planke nicht mehr existiert, wird der Unerwünschte diesmal geteert und gefedert. In seinem weißen Federkostüm landet der junge Pixelpirat im Paddelboot, rudert zum Ufer und läuft zurück nach Puerto Pollo. Als er das Hühnerrestaurant betritt, glaubt Blondbart tatsächlich, das Teufelshühnchen vor sich zu haben. Mit seiner Bratpfanne gibt er dem vermeintlichen Ungeheuer eins über den Schädel und stopft es in eine große Tonne, um es zum Piratenschiff zu bringen. Guybrush findet sich in der Kajüte des Piratenseglers wieder. Mr. Fossy sitzt gerade mit dem Kapitän am Tisch. Aha! Es handelt sich dabei gar nicht um LeChuck, sondern vielmehr um LeChimp, einen Affen, der nicht einmal sprechen kann. Nun ist die Zeit für das Bauchredner-ABC gekommen. Mit dessen Hilfe kann Guy bedenkenlos für den Käpt'n sprechen und Fossy dazu überreden, das Schiff zu räumen. Außerdem fordert er ihn auf, die geklaute Elaine-Statue wieder auszugraben und die Piraterie vollends aufzugeben, um mit ihm und dem Rest der Mannschaft das Lebensende in einem Affenaltersheim oder etwas ähnlichem zu genießen. Mr. Fossy beherzigt den Befehl, und als die beiden verschwunden sind, kann der gefederte Guy aus der Hähnchentonne steigen. In der Vase findet er eine Karte, die ihm den Weg zu Elaines Versteck zeigen soll. „X markiert das Ziel", steht darauf.

Blindes Huhn an Bord



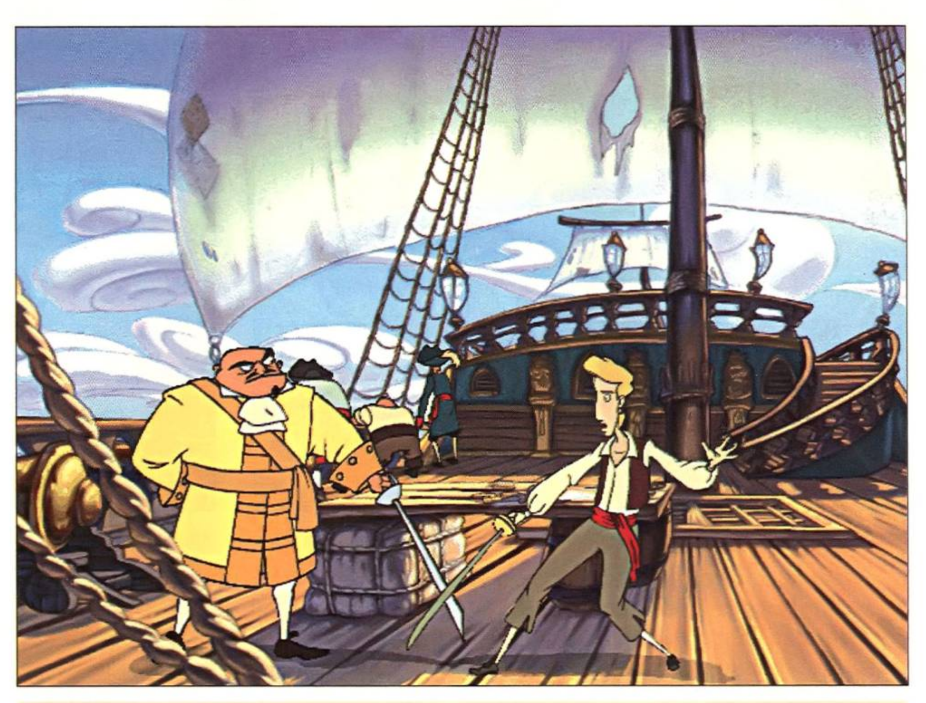
Elaine vor der Befreiung aus ihrem sandigen Gefängnis

Durch ein Bullauge kann Guy das Schiff verlassen und landet auf der abgesägten Planke, die ihn zurück zum Strand trägt. Von dort macht er sich auf ins Theater von Puerto Pollo. Über die Treppen gelangt er nach oben ans Beleuchterpult. Er drückt auf einigen Knöpfen herum und zieht schließlich den Hebel. Die Lampen leuchten auf und weisen mit einem X genau auf den Sandhaufen auf der Bühne. Elaine! Schnell die Treppen hinunter, auf die Bühne. Da jongliert allerdings gerade Schlappi.

Irgendwie muß Guybrush diesen Möchtegern-Artisten von den Brettern, die die Peinlichkeit bedeuten, herunterbekommen. Er geht wieder in den Requisitenraum und entdeckt dort in dem Koffer mit dem modischen Blood-Island-Aufkleber die Kanonenkugeln, die Schlappi wohl als nächstes zum Jonglieren benutzen will.

Mit dem Hühnerfett aus seinem Transport-Faß seift er die Kugeln ein und wartet, bis Cromwell seine Aufführung vollends vergeigt. Er betritt die Bühne und buddelt seine Geliebte mit der im Haufen steckenden Schaufel aus. Er bringt die erstarrte Elaine mit auf sein Schiff, versteckt sie im Ausguck und legt ab. Auf nach Blood Island!





Röchellieu klaut die Blood-Island-Karte

Kapitel 3: Drei Laken im Wind

Kaum sind sie in See gestochen, werden sie von einem Piratenschiff aufgebracht. Kapitän Röchellieu entert Guys Schiff und trachtet nach der Blood-Island-Karte.
Er fordert den jungen Helden zum Duell heraus. Auch diesmal handelt es sich um ein besonderes Duell: Alle Beleidigungen, die sich die Schwertduellanten an den Kopf werfen, müssen sich reimen - diesen Wettstreit verliert Guybrush haushoch, die Karte ist verloren. Guy sinnt auf Rache. Er braucht die Karte! Sein Schiff ist aber mit so schwachen Kanonen ausgerüstet, daß er gegen Röchellieu nur wenig Chancen hat. Es bleiben also, wie Haggis seinem Kapitän offenbart, nur zwei Varianten von ausgeklügelter Piraterie. Entweder unproblematische Seeschlachten, die relativ einfach zu gewinnen sind, oder aber er stürzt sich in schwere Kämpfe, bei denen vor allem Glück zählt. Das Prinzip bleibt dabei gleich, und Guybrush kann durch ein Gespräch mit Haggis jederzeit vom einen in den anderen Modus wechseln.

Er schippert nun auf der Seekarte hin und her und nimmt andere Schiffe unter Beschuß, zwingt sie zum Halten, entert sie und fordert den Kapitän zum Duell heraus. Nach diesem Muster lernt der Piratenanwärter immer neue Beleidigungsfloskeln. Ein Sieg beschert zudem die Schätze des Besiegten. Häufiges Abspeichern ist also angesagt. Nach etlichen gewonnen Piraterie-Aktionen kann der nun um Geld und Duellerfahrung bereicherte Guybrush den Hafen von Puerto Pollo ansteuert. Er trifft dort auf Kenny, der ein neues Geschäft eröffnet hat und jetzt mit Kanonen handelt, immer noch der Schwachpunkt in Guys Ausrüstung. Guy begreift schnell, daß er nur mit der Destruktomatik T-47 eine echte Chance gegen Röchellieu hat. Solange er sich diese aber noch nicht leisten kann, greift er auf die schwächeren Modelle zurück, die schon seiner Standardausrüstung vorzuziehen sind. Es geht dann wieder auf Kaperfahrt, um weitere Schätze zu sammeln. Da Kenny alle Kanonen zum Neuwert in Zahlung nimmt, schließt auch der Einkauf der schwächeren Modelle einen späteren Kauf des Spitzenmodells nicht aus. Hat er schließlich die T-47 auf seinem Boot installiert, macht er sich daran, seinen Hauptgegner zu jagen. An Bord des feindlichen Schiffs wird er wieder in ein Duell verwickelt. Röchellieus Beleidigungen weichen zwar in der Formulierung von denen der anderen Kapitäne ab, inhaltlich unterscheiden sie sich jedoch nicht, so daß Guybrush auch mit seinen Standardantworten gute Chancen hat. Geht er schließlich siegreich aus dem Duell hervor, ist auch die Karte zurückgewonnen, und die Fahrt kann fortgesetzt werden.



Auf der Karte macht Guybrush Jagd nach fetter Beute

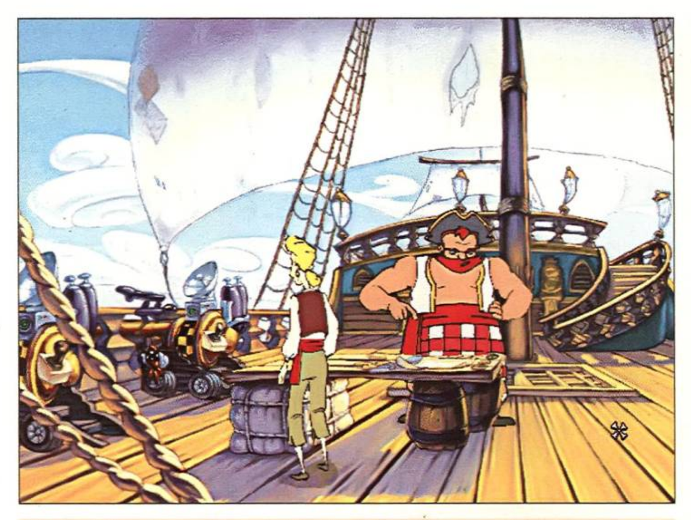


Der Limo-Junge Kenny handelt jetzt mit Kanonen

Kapitel 4: Der Barmann, die Diebe, seine Tante und ihr Liebhaber

Unmittelbar vor Blood Island bricht ein Unwetter über Guybrush und seine Mannschaft herein. Das Schiff läuft auf Grund, doch immerhin: Die Insel ist erreicht. Nachdem die Mannschaft eine Meuterei angezettelt hat, ist Guybrush wieder auf sich allein gestellt. Er klaubt die Flasche Rasierseife aus dem Sand und entkorkt sie. Mit ihr ihm Gepäck verläßt er den Strand und läuft auf der Karte zu dem Dorf unterhalb des Vulkans.

Im Dorf weist alles auf ein bevorstehendes Fest hin. Von dem mit Leckereien beladenen Tisch schnappt er sich den großen Tofublock sowie den Meißel und den Holzbohrer gegenüber, und schlägt den Weg nach rechts ein. Nun tut sich ein Weg auf, der in die Mitte des Vulkans führt und über einem Lavasee endet. Ärgerlicherweise versperrt ein Eingeborener mit einer Zitronenmaske den Zutritt. Dieser verwehrt eine Besichtigung des Vulkans und verweist auf eine bevorstehende Zeremonie, an der Fremde nicht teilnehmen dürften. Man warte nur noch auf einen Ehrengast. Enttäuscht verläßt der Zurückgewiesene das Dorf und marschiert zu einem Hotel unterhalb des Berges. Im Aufenthaltsraum trifft Guy die Wahrsagerin Madame Xima, die ihm nur ungern die Karten legen möchte. Nach dem großen Diamanten gefragt, visioniert sie von einer dunklen Höhle mit bösen Männern und einer Insel in Form eines


Mit der Spitzenkanone T-47 wird Jagd auf Röchellieu gemacht


Röchellieu vs. Guybrush: der finale Kampf um die Karte

großen Totenkopfes, die Guybrush betreten werde. Neugierig geworden, drängt er die Frau dazu, ihm die Zukunft vorauszusagen. Sie legt ihm fünfmal die Todeskarte! Entsetzt sammelt er die Karten ein und wendet sich dem Barmann zu, der verkatert halb unter dem Tresen hängt und für kein vernünftiges Gespräch zu haben ist.

Da der Barmann nicht reagiert, schlägt Guybrush selbst das Rezeptbuch von der Theke auf und stößt im Anhang A auf ein Anti-Kater-Mittel. Allerdings benötigt er dafür noch ein Ei, etwas Pfeffer und Haare von einem Hund, der ihn bereits gebissen hat. Verwirrt stapft Guy die Treppe hinauf und erreicht den Gästebereich des Hotels. Im hinteren Raum riecht es sehr streng. Kein Wunder: In einem Klappbett ist eine Leiche verborgen, die ein Buch über die Geschichte der Familie Meistersuppe bei sich trägt. Der Versuch, das Buch an sich zu nehmen, geht allerdings schief - sobald Guy das Bett losläßt, klappt es wieder zu. In der Wand fällt ein zugenageltes Loch auf. Guybrush steigt wieder in die Bar hinab, greift sich das lose Sitzkissen von einem der Barhocker und sieht sich im Abstellraum der Bar um. Am Kühlschrank pappt ein Big-Whoop-Werbemagnet, den Guy kurzerhand einsteckt. Er verläßt er das Hotel und begibt sich links auf den Weg zum Friedhof. Viele Gräber gibt es hier, darunter auch die Familiengruft der Meistersuppes. Im hinteren Teil des Friedhofs findet er die offene Werkstatt des Totengräbers, von deren Werkbank er Hammer und Meißel klaut. Als er den alten, blinden Hund mit Hundekuchen aus seinem Futternapf füttert, beißt ihn der Köter, und Guy rupft dem Tier sogleich einige Haare aus.

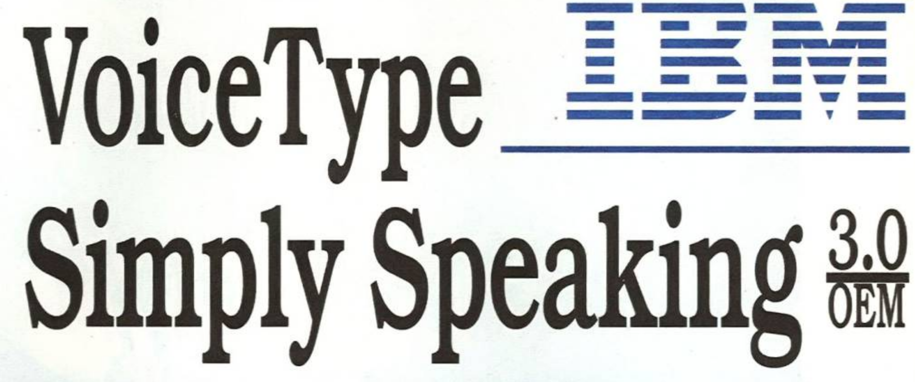
Auf der Karte geht Guy nun wieder zum Strand und erblickt dort auf einer Palme in unerreichbarer Höhe ein großes Ei. Genau darunter befindet sich ein Felsen. Er legt das Hotelkissen auf den Stein, schlägt mit dem Hammer gegen die Palme, und das Ei landet weich und unversehrt auf dem Kissen. Fehlt nur noch der Pfeffer. Der linke Weg führt zu einem alten Leuchtturm, dessen Leuchtquelle nicht an ihrem Platz ist. Guy verläßt den Turm und gelangt über die Karte zur Windmühle in der West-Ecke der Insel. Vor der Tür zur Mühle wächst ein Pfefferstrauch, von dem er sich eine Schote pflückt.

Im Hotel überreicht Guybrush dem Barmann die Zutaten. Dieser mixt daraus sein Rü-B-frei, gibt den Rest der Mixtur wieder ab und ist nun ganz Ohr. Der große Diamantring, erzählt er, habe einmal der Großtante des Barmanns gehört. Ein Heiratsschwindler stahl den Diamanten und verkaufte ihn an Schmuggler auf der Totenkopfinsel. Der Ring selbst soll sich noch am Finger der Großtante befinden - diese liegt jdoch schon einige Jahre in der Familiengruft. Guybrush fragt auch nach dem Weg zur Totenkopfinsel und erfährt, daß es mal eine Fähre gegeben habe, doch als der Leuchtturm auf Blood Island zerstört wurde, konnte der Fährmann den Weg zurück zum Festland nicht mehr finden. Man erzähle sich, daß er immer noch mit seinem Boot auf dem Meer herumtreibe. Bei Nebel habe man ihn als den fliegenden Waliser gesichtet. Letzte Frage: Wie gelangt man ins Grab der Großtante? Ganz einfach, als Toter. Im Abstellraum hämmert sich Guy mit dem Meißel ein Stück des alten Nachokäses aus dem Käserad, öffnet anschließend die Rü-B-Frei-Flasche und bastelt sich aus dem Tofublock eine Maske. Nun zurück zum Kannibalendorf.


Gestrandet auf Blood Island


Eine kannibalische Zitronenmaske versperrt den Weg

Das unglaubliche Angebot – jetzt gleich bestellen!



Sie sprechen – und die Software tippt!

Das revolutionäre **Spracherkennungssystem** für Ihren PC, mit dem Sie Ihre Texte ganz bequem **diktieren**! Sprechen Sie einfach aus, was Sie schreiben möchten – und in Sekundenschnelle erscheinen Ihre Worte als Text direkt auf dem Monitor. Statt mühsam zu tippen, lehnen Sie sich künftig entspannt zurück und **verfassen Ihre Briefe, Referate, Berichte, Notizen, E-Mails oder privaten Schreibarbeiten ganz einfach per Sprache.** Ihre Hände und Augen ermüden nicht mehr so schnell und bleiben frei für andere Aufgaben: So erreichen Sie neue Stufen der Effizienz und Produktivität. Mit *VoiceType Simply Speaking* können Sie die Arbeit an Ihrem Computer neu und mit Spaß gestalten – und das **jetzt zu einem unfaßbar günstigen Preis!**

Sofort einsatzbereit

Wenige Probesätze genügen, um *Simply Speaking* einzurichten.

Hervorragende Erkennungsrate

Simply Speaking verarbeitet **ca. 70 – 100 diktierte Wörter pro Minute**, und das mit einer **Erkennungsrate von bis zu 97 Prozent!**

Anpassung an Ihre Arbeitsweise

Simply Speaking ist zusätzlich **lernfähig:** Je länger Sie *Simply Speaking* einsetzen, desto genauer arbeitet das Produkt.

Pressestimmen zu Simply Speaking:

Computer Bild 6/98: Preis-/Leistung **„gut"** (Testurteil basiert auf einem derzeit empfohlenen Herstellerpreis von DM 99,–)

PC Praxis 8/97: „Voice Type Simply Speaking ist eine passende Lösung zu einem niedrigen Preis von 249 Mark."

DM 6/97: „...Schnäppchen für alle Anwender, denen es auf **schnelle und gut Diktierqualitäten** ankommt."

Journal Mittelstand 7/97: „Das Programm ist ... nützlich und **seinen Preis von DM 250,– (Straßenpreis) wert.**"

PC Praxis 4/98: Wertung **„gut"**

Erweiterbarer Wortschatz

Im Lieferumfang von *VoiceType Simply Speaking* ist ein **umfassendes Vokabular** mit **über 30.000 deutschen Wörtern enthalten, bis auf 64.000 Wörter erweitern**

Korrekte Rechtschreibung

Jedes Wort, das *Simply Speaking* anhand seines Wortschatzes richtig erkannt hat, wird auch automatisch **gleich beim ersten Mal richtig geschrieben.**

Benutzerfreundlichkeit

Simply Speaking verschafft Ihnen **Bewegungsfreiheit.** Ihre Hände und Augen sind nicht mehr mit der Tastatur und dem Bildschirm beschäftigt.

Kompatibel zu Ihrer Software

Simply Speaking besitzt einen **integrierten Editor**, mit dem Sie Ihre Texte sofort korrigieren, formatieren, drucken und exportieren können.

Detaillierte Anleitung

Durch das **illustrierte Anleitungsheft können auch PC-Einsteiger dieses Programm schnell installieren und problemlos nutzen.**

VoiceType Simply Speaking 3.0 OEM

Das berühmte **Spracherkennungs-System** – über das unter anderem das **Journal Mittelstand 7/97 urteilt:** „Das Programm ist . . . nützlich und **seinen Preis von DM 250,– (Straßenpreis) wert"** – erhalten Sie als **uneingeschränkte deutsche OEM-Vollversion** auf CD-ROM im Bundle mit einer bebilderten Anleitungs-Zeitschrift aus dem TREND-Verlag, bei PEARL unter **Bestell-Nr. TSA-001** zum **sensationellen Werbepreis** von nur

19,80 DM
öS 159 / sFr 19,80

Version wie oben beschrieben, jedoch mit einer **PEARL-Sprechgarnitur** (Kopfhörer-Mikrofon-Kombination).

Bestell-Nr. SA-666

nur sagenhafte

28,80 DM
öS 231 / sFr 28,80



KlickTel TARIF 98

Die **Tarifauskunft fürs Telefon-Festnetz** mit **Kostenanalyse.**

Bestell-Nr. SD-222

0,99 DM
öS 8 / sFr 0,90

Tisch-Mikrofon

Elegantes **Tischmikrofon mit Standfuß** – direkt an jede Soundkarte anschließbar! Ideal für **Sprachaufnahmen** – die Hände bleiben frei.

Bestell-Nr. PE-679

12,80 DM
öS 103 / sFr 12,80

Schwanenhals-Mikro

Flex. Mikrophon zur Klebebefestigung z.B. am Monitor.

Bestell-Nr. PE-686

14,80 DM
öS 119 / sFr 14,80



PEARL Handels GmbH
Tel: 061-333 11 40
Fax: 061-333 12 22

PEARL Österreich
Tel: 06 60-52 14
Fax: 0 22 74-7 37 15

Der **VERSANDKOSTENANTEIL** richtet sich nach der von Ihnen gewünschten Zahlungsweise: **Bankeinzug DM 6,90** (Bankverbindung angeben), Voraus-Scheck DM 7,90, Nachnahme DM 9,90, Offene Rechnung DM 11,90 (nur Großkonzerne & Öffentl. Institutionen). Auf Bestellungen **unter einem Auftragswert von DM 30,–** erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4,–.

PEARL

PEARL-Straße 1 · D-79426 Buggingen

Oder bestellen Sie einfach per Telefax: 07631/360-444

Persönliche Bestellannahme – rund um die Uhr!

0180/555 82



Im Abstellraum lagert neben einem alten Kühlschrank noch jede Menge Käse

Guybrush streift sich die Tofu-Maske über und wird damit zur Mitte des Vulkans vorgelassen, um als vermeintlicher Ehrengast an der Zeremonie teilzunehmen. Im Anschluß daran wirft er seinen Käse in die glühende Lava. Sogleich bricht der Vulkan aus. Zurück zum Schiffswrack, wo die anderen geschäftig an dem gestrandeten Teil werkeln. Beim Zuschauen findet Guy Gefallen an der Flasche Handlotion, die Haggis bei sich trägt. Dieser will sie aber nur im Tausch gegen Teer herausrücken. Die Suche danach führt ihn zum Hotel. Auf der Veranda steht ein großer Topf auf einem Grill, erhitzt durch die vorbeifließende Lava. Guybrush wirft den Nachokäse in den Topf - ein idealer Teerersatz. Er bringt den Topf also zu Haggis und bekommt auch tatsächlich die Lotion. Wieder in der Hotelbar, schnappt sich Guy das leere Trinkgeldglas von der Theke. Er bestellt beim Barmann etwas zu trinken und bekommt einen Hawaii-Deko-Schirm geschenkt. Beschwingt vom Drink geht es die Treppe hinauf und in die Abstellkammer (geschlossene Tür öffnen). Der Nagel an der Wand wird mit dem Hammer zurechtgeklopft und kann auf dem Flur eingesammelt werden. Weiter geht es zur Mühle.

Das Ei muß von der Palme

Guy klettert auf den Ausleger der Mehlmaschine, tunkt das leere Glas in das vergorene Zuckerwasser im großen Faß. Mit dem Meißel bohrt er in den Deckel des Glases einige Löcher und hat sich somit ein schönes Gefängnis für Glühwürmchen gebastelt. Damit wandert er zur Lichtung, auf die es die goldige Elaine verschlagen hat. Er stellt das Glas auf den Baumstumpf und wartet, bis sich genügend Glühwürmchen ins Glas verirrt haben. Deckel drauf, und ab damit zum Leuchtturm. Geschickt auf dem Laternenhalter plaziert, kommt aus dem alten Leuchtturm tatsächlich wieder Licht. Bald taucht am Strand ein Ruderboot samt fliegendem Waliser auf: der alte Fährmann. Einen Kompaß vorausgesetzt, erklärt sich der alte Waliser bereit, den jungen Piraten zur Totenkopfinsel zu fahren. Ein Blick in das Lexikon, das er seit dem Aufenthalt in der Schlange bei sich trägt, klärt ihn darüber auf, daß ein Kompaß nichts weiter als ein magnetisches Metallstück



Der Pfefferstrauch, die letzte Zutat für das Anti-Kater-Mittel

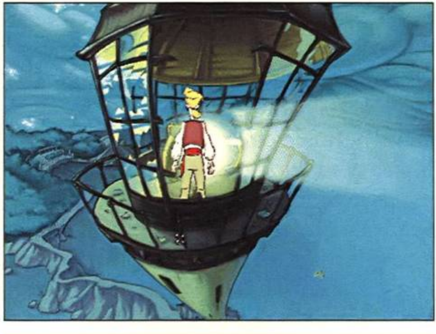
ist, das in einer Flüssigkeit schwimmt. In der Windmühle kann Guy den Meßbecher aus dem Kannibalendorf mit dem Zuckerwasser füllen. Die Voodoo-Nadel von Plunder Island magnetisiert er mit dem Kühlschrankmagneten und steckt sie dann durch den Korken der Rasierschaumflasche. Diesen Schwimmer legt er in den Meßbecher und kann so einen funktionstüchtigen Kompaß beim fliegenden Waliser abliefern. Die Überfahrt zur Totenkopfinsel beginnt. Bevor Guy die Klippen der Insel erklimmt, warnt der Fährmann ihn noch vor dem bösartigen Schmuggler-Chef König André. Bald steht Guy an einem Aufzug mit Handkurbel vor einem komischen Kauz, der sich als Windenwart vorstellt. Er versucht, Guy hinunterzulassen, doch das geht schief, und unser Held stürzt in die Tiefe. Dank des Schirms von seinem Drink landet er dennoch sanft auf einer Klippe vor der Schmugglerhöhle, wo er anscheinend bereits erwartet wird. André und sein Scherge wissen, wen sie vor sich haben.

Den Diamanten wollen die Schurken zunächst auf keinen Fall wieder herausrücken, und erst nach mehreren Versuchen, das Gespräch wieder auf den Edelstein zu lenken, lassen sie sich darauf ein, über ein Tauschgeschäft nachzudenken. Weil Guys Reichtum nicht reicht, um den Gegenwert des Diamanten aufzubringen, schlägt er ein Pokerspiel vor. Allerdings ist dazu noch ein Einsatz vonnöten. Unser Held kehrt wieder nach Blood Island zurück, bestellt sich im Hotel einen Drink, kippt etwas von dem übriggebliebenen Rü-B-Frei hinein und ... bricht zusammen. Er findet sich in einem Sarg wieder, den er mit Hilfe des Meißels öffnen kann. Dies ist zweifellos eine Gruft, doch handelt es sich offensichtlich nicht um jene der Familie Meistersuppe.

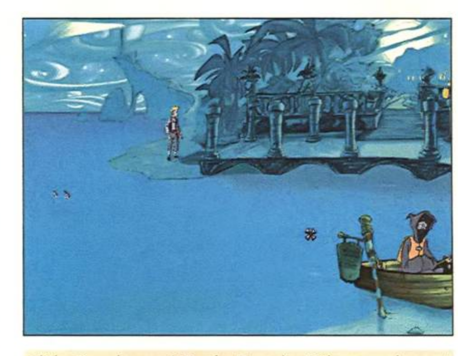
Plötzlich hört er ein Klopfen aus dem Sarg in der Mitte. Guy nimmt erneut seinen Meißel zur Hand und befreit den Versicherungsvertreter Stan. Er ist auf der Suche nach Interessenten für seine Lebensversicherung und produziert außerdem diese Sicherheitsgrüfte mit einer Not-Türöffnung, die nur von innen zu bedienen ist. Guybrush zeigt sich begeistert. Er zieht noch die Nägel aus seinem Sarg, steckt sie ein und läßt sich vor Verlassen der Gruft bitten, später wieder vorbeizuschauen, wenn Stans Makler-Büro fertig eingerichtet ist. Zurück ins Hotel, ins Gästezimmer mit dem Klappbett. Mit den Sargnägeln und dem einzelnen Nagel nagelt Guy das Bett auf dem Boden fest und hat so die Hände frei, um der Leiche das Familienbuch zu entreißen.



Die Tofu-Maske verschafft Guybrush Zugang zur Zeremonie der Eingeborenen



Keine Hochleistungslampe, aber für den alten Leuchtturm reicht es



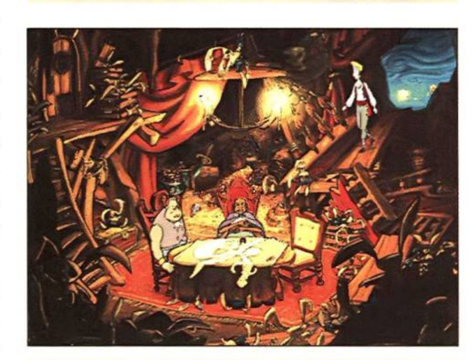
Glühwürmchen sei Dank: Der alte Fährmann kommt zurück

Anschließend erkundigt sich Guybrush beim Barmann, warum er bei seinem Tod nicht in der Familiengruft gelandet ist. Zutritt nur für Mitglieder, entgegnet der. Also gibt sich Guy als Mitglied des Meistersuppen-Clans aus, kann auch dank des Familienbuchs die Testfragen des mißtrauischen Barmanns zufriedenstellend beantworten. Als Mitglied des Meistersuppe-Clans akzeptiert, ordert er gleich wieder einen Drink, mixt ihn mit einem Schluck Rü-B-frei und kippt um. Kurze Zeit später wird er in die Familiengruft eingeliefert. Seinem Sarg entstiegen, trifft er weiter links in der Gruft auf Minnie Meistersuppe, die ihren Ring aber nur im Austausch gegen einen Ersatzring hergeben möchte. Guybrush fragt sie weiter, wie man aus der Gruft herauskommen könnte, und erfährt, daß die Gute so lange in der Grabhöhle gefangen ist, bis sie heiratet. Die Tür ist verschlossen, wie unangenehm.Flink erkundigt sich Guybrush, ob es außer dem Ringbetrüger keinen anderen Mann in Minnies Leben gab. Na klar, doch der begab sich in das Hotel auf Blood Island und ward nicht mehr gesehen. Gerne erinnert man sich da an das Skelett auf dem Bett. Guy marschiert nach links und trifft auf Murray, den er ebenso mitnimmt wie das Brecheisen, das aus dem offenen Sarg hervorragt. Durch die Spalte in der Wand fällt der Blick in die Hütte des Totengräbers. Guybrush fleht ihn um Befreiung aus Gruft an – doch der Totengräber läßt sich nicht beeindrucken. Also greift Guy zu einem Trick: Mit Hilfe des Skelettarms greift er sich die Laterne vom Tisch und plaziert sie so auf dem Sarg, daß sie ihr Licht in Richtung Hütte wirft.

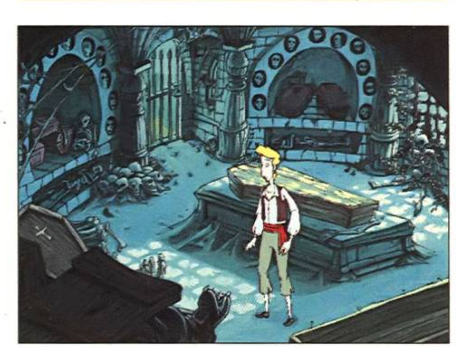
Mit Hilfe von Murray beginnt unser Held ein gruseliges Schattenspiel, das selbst den Totengräber schockiert. Entsetzt öffnet er die Gruft und macht sich aus dem Staub. Guybrush wendet sich nach rechts gen Ausgang, verläßt die Gruft und merkt dabei, daß sein Kollege nicht mehr da ist. Im Hotelzimmer mit dem Klappbett bricht er die Verkleidung von dem Loch in der Wand mit dem Brecheisen weg und benutzt dann den Kuhfuß mit dem festgenagelten Bett. Daraufhin klappt die Schlafgelegenheit mit aller Wucht hoch und schleudert das Skelett genau in die Familiengruft der Meistersuppes. Minnie und der verweste Stammgast aus dem Hotel schwören sich auch ewige Treue und lösen sich sodann in Luft auf, wobei Minnies Ring zu Boden fällt. Guybrush steckt ihn ein und ist seinem Ziel, der Befreiung seiner Liebsten aus der Erstarrung, wieder etwas näher gekommen. Mittlerweile hat Stan in der anderen Gruft auf dem Friedhof sein Büro eröffnet. Guy schließt umgehend eine Lebensversicherung ab, für die als Bürgschaft sein alter Piratenzahn herhalten muß. Die Versicherung ist auf Guys Meistersuppen-Namen abgeschlossen, und so verlangt er auch sofort eine Auszahlung der Versicherungssumme. Allerdings bedarf es eines Beweises für sein Ableben. Im Aktenschrank in der Abstellkammer im Erdgeschoß des Hotels findet er schließlich einen Totenschein, der auf den gewünschten Namen ausgestellt ist. Nachdem er das Papier Stan vorgelegt hat, wird er ausgezahlt und kann endlich den Weg zu den Schmugglerburschen auf der Totenkopfinsel antreten.



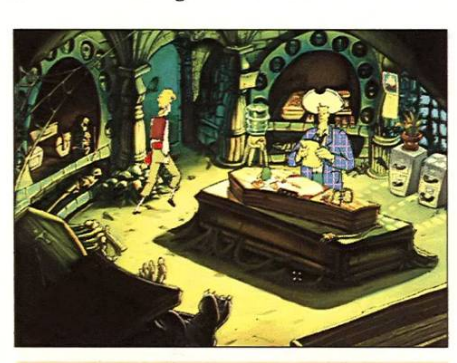
Allzu vertrauenerweckend sieht der Liftboy ja nicht aus



Die Höhle von Schmuggler-Chef André



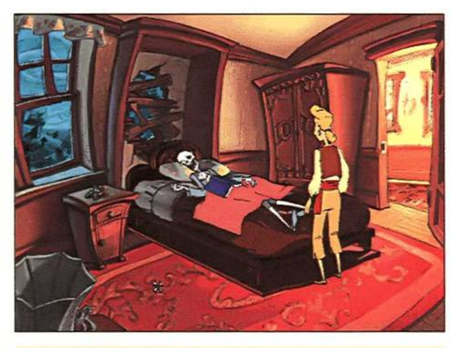
Die Gruft



Der richtige Ort für Lebensversicherungen: Stans neues Büro



Minnie Meistersuppe hat ihre besten Tage bereits hinter sich



Mit den Nägeln hat Guybrush endlich die Chance, an das Buch zu kommen

Über den Klippenaufzug und mit erneuter Hilfe seines Schirms erreicht Guybrush die Schmugglerhöhle und fordert König André zum abgemachten Poker-Spiel heraus. Er läßt sich die Regeln erklären und blättert dann den Jungs seine fünf Totenkopfkarten hin. Natürlich spielt die Schmugglerbande nicht fair und trachtet nach seinem Leben. Durch einen glücklichen Zufall erlischt jedoch das Höhlenlicht, und Guy kann die Insel samt Diamant verlassen. Vorher bestraft er jedoch den Aufzugwärter noch für seine Unfähigkeit ...

Nichts wie zurück zu Blood Island und zu Elaine. Im Beisein seiner goldenen Verlobten steckt er den eben gewonnen Diamanten auf die Ringfassung und versucht, den verfluchten Voodoo-Ring von den starren Fingern Elaines abzuziehen, was mit Hilfe der Handlotion auch gelingt. Er streift dann den neuen Ring auf und befreit damit die Geliebte aus ihrer Starre. Happy End? Nicht ganz: Just in diesem Moment tauchen LeChucks Zombiepiraten auf und nehmen die beiden Liebenden gefangen.

Kapitel 5: Der Kuß des Spinnenaffen

Die Gefangenen werden in LeChucks Big-Whoop-Vergnügungspark gebracht. Elaine landet gefesselt beim großen Meister, Guy in einer explosiven Gondel. Der Piratenlehrling fragt LeChuck nach dem Sinn dieser Aktion. LeChuck beendet schließlich das aufschlußreiche Gespräch und verschwindet mit Elaine. Vorher aber verflucht er Guybrush noch im wahrsten Sinne des Wortes und läßt ihn auf die Größe eines Kindes schrumpfen. Er vergißt jedoch, die Gondel abzuschließen, so daß der kleine Guy die Tür öffnen und die Verfolgung aufnehmen kann. Zur Achterbahn des Todes verweigert der Kutterköter den Eintritt. Er sei zu klein. Allerdings darf Guy sich einen der Preise am Stand aussuchen, wenn der Hund entweder sein Gewicht oder sein Alter nicht errät. Zuerst rät er das Gewicht. Die Wage an dem Stand bestätigt den Tip. Beim Alter liegt er jedoch erwartungsgemäß völlig falsch, wie Guys Schauspielerausweis belegt. Als Gewinn sucht sich der immer noch zu kleine Held den Anker aus. Anschließend spricht Guy mit der Hafenratte und läßt sich demonstrieren, wie die Meringue-Kanone funktioniert, mit der Jahrmarktbesucher einen Clown beschießen können. Er plaziert dann seinen Anker im obersten Meringue-Törtchen und läßt die Ratte nochmals abfeuern. Der Animateur wird damit ausgeschaltet, und Guybrush nimmt nun dessen Platz ein.

Er läßt sich selbst eine Torte ins Gesicht pfeffern, um die Meringue im Inventar zu verstauen. Der Weg führt zurück zum Kutterköter, wo Guybrush das Hundekostüm viermal schlägt (drücken) und gebissen wird. Er klaut sich nun einige Haare aus dem Kostüm und begibt sich zum Schneehörnchenstand, um einige der eisigen Köstlichkeiten zu bestellen. Zusätzlich klaut er sich den Pfefferstreuer vom Verkaufsstand. Meringue, Pfeffer und Hundehaare verteilt er auf seinem Schneehörnchen und schlingt die Kombination hinunter. Damit ist der Fluch aufgehoben, und Guy kann endlich die Achterbahn betreten.

Kapitel 6: Guybrush räumt mal wieder auf

Mit einem Achterbahn-Wagen rast der junge Pirat durch vier Stationen. Am ersten Diorama springt er aus dem Wagen und nimmt sich das heruntergefallene Seil. Der ihm im Nacken sitzende LeChuck zwingt ihn jedoch, in den nächsten Wagen einzusteigen. An der zweiten Station steigt er wieder aus und nimmt sich das Rumfaß. Mit der nächsten Fuhre geht es weiter zum dritten Diorama, wo er sich die Ölflasche aus der Laterne schnappt. Für den gefesselten Wally bleibt keine Zeit, und so eilt Guy schließlich zur Schneelandschaft. Er begibt sich dort zur Eisaffenstatue auf dem künstlichen Berg. Guy tunkt sein neues Seil in die Ölflasche und befestigt es dann am Rumfaß. Diese explosive Konstruktion plaziert er im Arm des großen Affen und wandert wieder nach unten ans Gleis. LeChuck erscheint und will ihn mit seinem feurigen Hauch in die Flucht jagen. Just in diesem Moment bläst Guy ihm etwas Pfeffer ins Gesicht. Er muß prompt niesen und setzt damit die Lunte in Brand.

Guybrush flüchtet mit dem nächsten Achterbahnwagen und sieht nur noch aus der Entfernung, wie LeChuck unter einer großen Lawine Kunstschnee begraben wird.

Ein schöneres Panorama für dieses Happy-End kann man sich wohl kaum denken: Der Ober-Schurke ist erledigt, der Fluch vorbei, die Liebenden können endlich heiraten ...









Die Wiedervereinigung der Liebenden – leider ohne Happy End ...



...und doch ein Happy-End!



Kreuzzug ins Ungewisse



Untote und andere Schergen des Bösen geben sich in diesem Echtzeitstrategical ein Stelldichein und dem Spieler manch harte Nuß zu knacken. Damit er seine Truppe dennoch siegreich durch die Gefechte führen kann, im folgenden ein nützlicher Leitfaden.

Mission 1: Krähenbrück

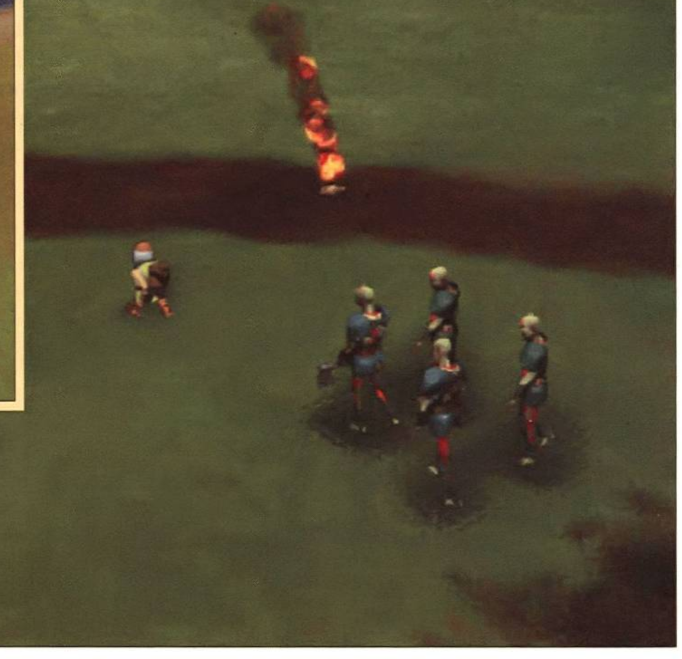
Während zwei Krieger Wache an der Brücke halten, tauchen einige Thralls aus dem Fluß auf. Daraufhin ziehen sich die beiden Richtung Dorf zurück.



Nichts wie weg!

Die Brückenwächter werden zu ihren Kameraden dirigiert. Auf dem Dorfplatz warten die restlichen Einheiten. Die gesamte Truppe setzt sich in Marsch und bezieht an der Weggabelung im Norden des Dorfs Posten. Die Krieger bilden eine enge Reihe, dahinter stehen die Bogenschützen auf die gleiche Weise. Der Zwerg geht zur Brücke. Jeweils zwei Krieger brechen nach NO und NW auf, da von dort je zwei Ghouls nahen und dem Zwerg gefährlich werden könnten. Mittlerweile wirft der Zwerg den ersten einer ganzen Reihe von Molotowcocktails von der Brücke und läuft rechtzeitig ein paar Schritte der wartenden Truppe entgegen.

Auf diese Weise sollten fast alle Thralls gesprengt sein, wenn die Bogenschützen in Sicht kommen und die übrigen Gegner mit Pfeilen spicken. Der Zwerg läuft jetzt an den Kriegern und Bogenschützen vorbei und ruht sich aus. Einige übriggebliebene Seelenlose werfen ihre Speere auf die Krieger, worauf diese den Untoten den Garaus machen. Damit ist die Schlacht gewonnen.



Immer schön der Reihe nach

Mission 2: Grab eines Verräters

Ein Bauer erklärt sich bereit, die Krieger zum Verräter zu führen. Vorerst folgen sie ihm nicht, da sie sonst den Gegnern in die Arme laufen. Aus Nordosten nähert sich ein einzelner Ghoul, der von einem Bogenschützen abgefangen, verfolgt und vernichtet wird. Nun drehen sie sich nach Westen und warten auf vier weitere Ghouls. Der Zwerg legt auf dem Weg nach Westen ein Minenfeld mit vier Sprengladungen in Wurfweite der Bogenschützen an. Er stellt sich dann direkt vor die Schützen und wirft im richtigen Moment seine Sprengflasche den Ghouls entgegen.

Dann schlägt er sofort einen Bogen um die Schützen, damit diese ihre Aufräumarbeit an den Ghouls verrichten können. Der Kundschafter setzt übriggebliebene Gegner mit seiner Schaufel außer Gefecht. Der Bauer beharrt auf seiner Forderung, ihm zu folgen. Der Zwerg begleitet ihn nach Westen. Mittlerweile gesellt sich der einzelne Bogenschütze wieder zu seinen Freunden. Die Schützen und der Kundschafter stellen sich an der Kante der Senke Richtung Osten in einfacher Reihe auf. Wahrscheinlich wird der Bauer von aus dem Osten nahenden Seelenlosen ermordet. Der Zwerg hat sich schlauerweise hinter einem Baum versteckt und lockt die Feinde zu seinen Bogenschützen, die kurzen Prozeß mit ihnen machen.

Alle Einheiten ziehen jetzt durch die Senke, dem Weg nach Osten folgend. Sobald der Weg einen Knick nach Südosten macht, rücken die Bogenschützen in einfacher Reihe nach Nordosten vor, bis sie auf eine Lichtung stoßen. Der Kundschafter harrt daneben aus, während der Zwerg eine Gruppe Thralls zu den Schützen lockt. Die Gegner warten vor einem Hügel im Nordosten. Dahinter sind einige Seelenlose stationiert, die den Thralls folgen. Der Zwerg kann einige Flaschen seiner explosiven Flüssigkeit auf die Untoten werfen, bevor sie von den Bogenschützen endgültig niedergestreckt werden. Alle folgen dem freien Weg Richtung Südosten bis zur Statue. Der Verräter wird von Thralls beschützt, die mit ihm nach Westen gehen, als die Menschen in Sichtweite kommen. Die Bogenschützen folgen der Gruppe und schießen immer wieder Pfeile auf den Bürgermeister ab, bis sie ihn zur Strecke gebracht haben.


Pfeile gegen Speere


Eine riesige Übermacht taucht auf

Mission 3: Die Belagerung von Madrigal

Die Bogenschützen verhindern, daß jeweils drei Ghouls im Norden und Süden die Truppe umgehen. Vor der Brücke warten noch zwei Ghouls. Nur die Schützen rücken vor, um sie aus der Entfernung abzuschießen.

Jetzt kommt es auf richtiges Timing zwischen Vorrücken und Zurückziehen an. Die Krieger stellen sich in einfacher Reihe in Bogenschußweite vor der Brücke auf. Die Schützen bilden drei Gruppen in einfacher Reihe, die auf der Brücke und jeweils rechts und links daneben am Flußufer postiert werden. Jetzt heißt es zwei Schritte vor und drei zurück. Der mittlere Stoßtrupp läuft über die Brücke und beginnt, die Thralls zu beschießen, die im Norden oder im Süden stehen. Auf keinen Fall dürfen sie die mittleren angehen. Die Untoten flüchten, und die Bogenschützen setzten ihnen nach, bis die Thralls und Seelenlosen das erste Mal stehenbleiben und sich umdrehen. Die Bogenschützen laufen nun zurück über die Brücke, verfolgt von ihren Feinden.

Auf der Brücke beginnen die Reserveschützen zu schießen. Die Untoten erblicken auf halbem Weg die Kriegerreihe und wollen flüchten. Also hinterher; das Spiel beginnt von neuem, bis kein Feind mehr übrig ist. Auch die feindliche Armee im Nordwesten muß zur Brücke gelockt werden. Hier müssen die Bogenschützen in zwei Gruppen nach Norden und Süden sichern, da nun Wights auftauchen. Nachdem die erste Welle zurückgeschlagen ist, bricht ein einzelner Krieger nach Nordosten auf. Dort laufen einige Ghouls Patrouille.

Diese verfolgen den Lockvogel bis zur Brücke, und wenn sie diese erreichen, ist die Mission gewonnen.


He, he, he!


Der Verräter entkommt nicht

Mission 4: Eine unerwartete Heimkehr

Die Krieger werden zuerst durch den Weltenknoten geschickt und schwärmen sofort in alle Richtungen aus, da sie von einigen Seelenlosen und Ghouls erwartet werden. Wenn der Platz frei ist, können die Bogenschützen durchkommen, danach der Kundschafter und die Zwerge. Die Kathedrale, in der sich das Buch befindet, liegt im Südosten. Allerdings erscheint eine Armee Untoter aus Thralls und Seelenlosen, sobald es der Kundschafter in Besitz nimmt. Der Fluchtweg im Südosten wird von einer Gruppe Ghouls bewacht, die herumliegende Wightteile auf die Truppe werfen. Diese sind daher zuerst zu beseitigen. Zusammen mit den Bogenschützen ziehen zwei Zwerge an der Kathedrale vorbei, bis die Ghouls in Sichtweite sind. Der Rest bleibt bei der Arena zurück. Die Schützen verteilen sich in einem weiten Halbkreis, in Gruppen zu je drei Einheiten, um die kleine Senke, in der die Ghouls auf ihr Ende warten. Wieder einmal dienen die Zwerge als „Zünder", da sie am besten geeignet sind, die Gegner ein wenig zu versprengen. Sobald sich die Werfer der Senke nähern, beginnen die Feinde zurück- und auszuweichen.

So lassen sich einzelne von der Gruppe abschneiden und von den Bogenschützen erledigen. Dann ziehen die Schützen zur Kathedrale. Dort schwebt der große Kodex in den Überresten der Kirche. Bei der östlichen Mauer finden die Zwerge einige Sprengladungen. Die Feinde werden sich der Kathedrale aus Nordwesten nähern, und die Zwerge legen ein Minenfeld mit all ihren Sprengsätzen bei der westlichen Mauer an. Jetzt kann der Kundschafter mit den Kriegern in der Kathedrale den großen Kodex in Empfang nehmen.



Aller Anfang ist schwer

Eine Ansammlung Thralls und Seelenloser will zu den Minen. Zuerst müssen die Streitkäfte zur östlichen Mauer gezogen werden. Die Bogenschützen stellen sich in einfacher Reihe parallel zur Mauer auf, die Krieger als Quader im südlichen Teil der Ruine. Dann jagen die Zwerge die Sprengsätze hoch. Nun werden die restlichen Feinde von den Bogenschützen beharkt und anschließend von den Kriegern niedergemacht. Aufgrund der Enge dürfen die Zwerge hier keine Molotowcocktails werfen.

Nun kommen die Truppen der Aufforderung des Kundschafters: „Hier entlang!" nach.



Mission 5: Flucht aus Covenant

Sofort rücken die Zwerge nach Osten vor und bewerfen die Thralls, die von dort kommen. Die Bogenschützen stellen sich in einfacher Reihe in Schußweite vor der Mulde in Richtung Osten auf und unterstützen sie.

Der Kundschafter postiert sich hinter den Schützen. Von Norden und Süden nähern sich jeweils zwei feindliche Gruppen. Eine Kriegergruppe wendet sich in Sichelformation nach Süden, die andere nach



Die Wights tanzten ihren letzten Tanz

Norden. So kann der erste Angriff fast ohne Verluste überstanden werden. Die Krieger ziehen sich danach wieder auf die Straße bei der mittleren Bresche zurück, da bei den nächsten Thralls-Gruppen, die aus Norden und Süden kommen, jeweils zwei Wights mitlaufen. Die Schützen kümmern sich um dieses Problem, wobei je ein Zwerg nach vorne stürmt und die Thralls bewirft. Die geschwächten Wights übernehmen die Krieger. Mit einem Zwerg schleichen sich vier Bogenschützen nach Südosten. Nahe der Mauer erstreckt sich ein Wall voller Feinde nach Norden. Vorsichtig laufen die Pfadfinder nach Norden, überqueren eine Straße und landen in einem Sumpfgebiet. Ein paar Thralls tummeln sich im Wasser. Da sie sich vor den Schützen zurückziehen, setzen sie ihnen nach und schicken sie mit etlichen Pfeilen zurück. Dann entsorgen die Bogenschützen einige Wights. Der Erkundungstrupp durchquert den Sumpf von Insel zu Insel, bis er das östliche Ufer erreicht. Jetzt kommen die restlichen Truppen nach, wobei je zwei Bogenschützen vorne und hinten sichern. Nun ziehen alle Mannen nach Osten, wo zwei Gruppen Thralls warten. Der Abstand zwischen den beiden Gruppen ist so groß, daß die Zwerge den ersten Trupp Untoter aufreiben können, bevor der zweite den Kriegern in die Arme läuft. Von hinten nähern sich Thralls, vor denen



Die Ghouls flüchten vor ihren Feinden



Der Kodex ist gefunden



Endlich dürfen die Berserker mal ein Bad nehmen



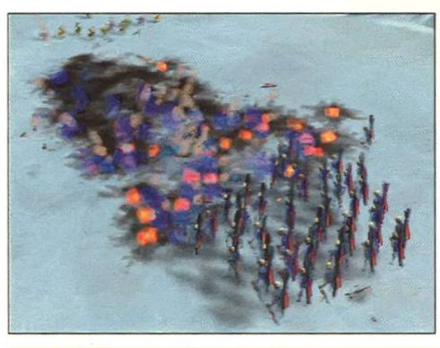
Frisch geduscht geht es in die Schlacht



Die Seelenlosen schweben in die Falle



Das Munitionslager im Südwesten ist randvoll



Auf dem Minenfeld wird reich geerntet

die Truppe wegläuft. Dann ist der Weg nach Osten frei. Dort stoßen die Einheiten auf ein Felsenband vor einer Mulde. Unterwegs müssen noch vier Wights beschossen werden.

Der einzelne Myrmidon darf nach Norden flüchten. Von den Felsen aus gesehen im Südwesten befindet sich der gesuchte Tunnel, und alle Einheiten begeben sich zum Eingang.

Mission 6: Wilder Haufen von Steinheim

Zwei Zwerge begleiten die Bogenschützen und Berserker. Die Bauern setzen sich sofort Richtung Südosten in Bewegung, und die Bogenschützen, alle Berserker und die beiden Zwerge begeben sich ebenfalls in diese Richtung. Sobald die Truppen einen kleinen Hügel mit einem steinernen Wahrzeichen erreicht haben, sehen sie eine Gruppe Ghouls, vor denen die Bauern sofort nach Südwesten flüchten.Drei oder vier Berserker laufen den Fluß entlang nach Süden, um die Feinde nach Westen zu treiben. Die Bogenschützen und restlichen Berserker halten sich südwestlich und schneiden den Ghouls den Weg ab. Den Fluß können die Truppen im Süden am Wasserfall überqueren.

Drüben vertreiben die Bogenschützen drei Ghouls, die auf der nördlichen Seite des Flusses hocken. Nun laufen auch die restlichen Zwerge zum Wasserfall. Die beiden Zwerge am jenseitigen Ufer erkunden nun die nordöstliche Gegend. Bald treffen sie auf eine Truppe von Thralls und ziehen sich zum Wasserfall zurück, wobei sie unablässig Brandsätze werfen. Falls noch Hörige übrig sind, kümmern sich die Berserker um sie. Jetzt ziehen die Schützen mit den Berserkern und den beiden Zwergen den Fluß entlang nach Nordosten. Die Furt wird auf der anderen Seite von Thralls und Seelenlosen bewacht. Sobald die Bogenschützen in einfacher Reihe durch die Furt waten, flüchten die Feinde. Berserker und Zwerge stellen sich in zwei Quadern links und rechts neben die Schützen. Die ganze Mannschaft verfolgt die Untoten nach Norden. Die Feinde haben den Schwertern der Berserker nichts mehr entgegenzusetzen.

Die Soldaten ziehen nach Norden, bis in Sichtweite des Weltenknotens. Die Bogenschützen erschießen die Thralls. Nun eilen die Zwerge zum Knoten, wo sie auf etliche Feinde stoßen. Zunächst läuft ein Wight auf die Sprengmeister zu. Ein Zwerg bleibt beim Pfeiler stehen, während sich seine Kollegen zurückziehen. Kaum erreicht der Wight den Märtyrer, müssen die übrigen Zwerge die beiden mitsamt dem Pfeiler in die Luft sprengen, und die Mission ist gewonnen.

Mission 7: Bagrada

Die Truppen warten bei den Steinfiguren auf die Gegner. Eine Patrouille mit drei Myrmidonen wird von den Berserkern niedergemacht. Dann kommt eine große Gruppe Thralls und Seelenloser aus Osten auf die Truppe zu. Die Berserker ziehen sich zurück und stellen sich als Quader nördlich der Bogenschützen auf, die eine einfache Reihe zwischen den Statuen bilden und nach Osten blicken. Davor stehen die Zwerge, und im südlichen Abschnitt warten die Krieger, ebenfalls in Quaderformation. Die Zwerge sprengen etliche Hörige, bevor sie flüchten müssen. Nun decken die Bogenschützen den Feind mit Pfeilen ein. Die Krieger greifen die Thralls an und die Berserker die Seelenlosen.

So sind auch noch zwei weitere Gruppen zu besiegen. Die erste nähert sich aus Norden, die zweite von Osten. Zwischen diesen Kämpfen werden kleinere Patrouillen mit Myrmidonen abgefangen. Ein Berserker bricht auf, um versprengte Truppenteile einzusammeln. Dabei geht er den Patrouillen aus dem Weg. Er zieht nach Osten, bis er auf einem Hügel zwei Seelenlose erblickt. Er macht eine scharfe Rechtskurve und läuft in ein Tal nach Süden. Dort trifft er auf ein paar Soldaten, die er nach Westen zur restlichen Truppe führt. So gestärkt, rücken sie nach Osten vor und greifen wie oben beschrieben die zwei feindlichen Gruppen an. Dann nehmen die Bogenschützen den kleinen Hügel mit den beiden Seelenlosen ein und postieren sich dort in einer Reihe Richtung Osten. Bevor nicht alle Truppen aufgestellt sind, darf keiner an dem Grenzstein vorbei nach Osten laufen.

Die Zwerge legen mit allen Sprengladungen ein Minenfeld an, das sich vom Fuß des Hügels ausgehend nach Süden erstreckt, und beziehen in Wurfweite davon im Südwesten Stellung. Die Krieger stehen in Schußweite im Westen. Auf der Westseite des Hügels warten die Berserker. Vier von ihnen stürmen nach Osten die nördliche Rampe entlang und strecken drei Seelenlose nieder. Dann kommen die Feinde von Westen her über den Paß. Hinter ihnen folgt ein Trow, der sich vorerst zurückhält. Die Berserker locken die

Gruppe Myrmidonen direkt in die Falle. Die Bogenschützen besiegen die Seelenlosen, hinter denen die Thralls auf die Soldaten zuschlurfen.

Die Berserker nehmen jetzt nördlich neben den Kriegern ihren Platz ein. In der Ferne ist schon der mächtige Trow zu sehen, und nun ist gutes Timing gefragt. Die Bogenschützen müssen auf dem Hügel ausharren, bis die Thralls fast beginnen, ihn zu erklimmen. Jetzt überqueren die Schützen das Feld vor den Kriegern nach Südwesten und nehmen am Bergrand als einfache Reihe Aufstellung. Die Thralls und der Trow versuchen ihnen zu folgen. Sobald der Riese das Minenfeld erreicht, müssen ihn die Zwerge angreifen und sich dann sofort zurückziehen. Die meisten Untoten sollten nun gesprengt und der Trow geschwächt sein, woraufhin die Krieger und Berserker angreifen und ihn besiegen.

Mission 8: Freudenfest für Zwerge

Vier Zwerge, mit jeweils acht TNT-Paketen bepackt, bereiten das erste Minenfeld an der Stelle vor, die zu Beginn schon mit Sprengsätzen gespickt war. Jeder verteilt vier Ladungen in einer von Nord nach Süd verlaufenden Reihe. Die Form des Feldes nimmt dadurch die Gestalt eines langgezogenen Rechtecks an. Die Berserker ziehen sich nach Westen zurück. Alle übrigen Zwerge bedienen sich beim Munitionsdepot. Ein Hornsignal kündigt jeweils eine neue Gruppe Feinde an, und die Seelenlosen tauchen auf. Es gelingt den Zwergen, die zwischen den Berserkern und dem Minenfeld postiert sind, die meisten Feinde zu sprengen. Die übrigen werden von den Berserkern besiegt. Inzwischen haben sich alle restlichen Zwerge mit den explosiven Päckchen versorgt und bilden einen Quader. Sie laufen zum Anfang des ersten Minenfelds und laden dort die Sprengsätze ab. Dann ziehen die Zwerge nach Westen, bis die letzte Reihe des Quaders in Wurfweite der ersten Sprengladung steht, und warten auf den Gegner. Das Minenfeld wird gezündet, sobald der erste Gegner in Wurfweite ist. Diese Prozedur wiederholt sich zweimal, bis die beiden kleineren Gruppen Seelenloser aus dem Feld geschlagen sind. Die Zwerge laden am Anfang des Minenfelds ihre Sprengladungen in einem Rechteck ab. Die Seelenlosen sind schon dorthin unterwegs. Wenn nicht, werden sie durch einen Berserker angelockt. Die Zwerge stehen in einfacher Reihe, auf Wurfweite entfernt, westlich des Minenfeldes. Sobald die Armee in Reichweite ist, wird sie gesprengt.

Obwohl nur knapp die Hälfte der Untoten über den Jordan geschickt wurde, zerstreuen sich die übrigen, und der Level ist gewonnen.

Mission 9: Die fünf Helden

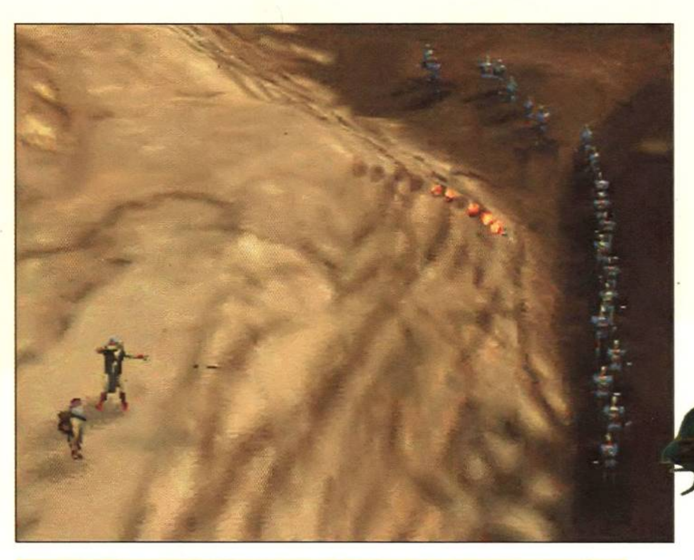
Die Seelenlosen hinter dem Torbogen kann der Meisterschütze alleine bewältigen, die anderen Helden dienen der Ablenkung. Auf dem Weg nach Osten bekämpfen die Berserker eine Ghoulpatrouille, die Seelenlosen dahinter werden zunächst von dem Bogenschützen beschossen, dann stürmen die Berserker vor. Als die Heldengruppe versucht, aus dem ersten Canyon die Rampe emporzuklettern, kommt ihr eine Gruppe Thralls entgegen. Der Zwerg geht daher alleine vor und bewirft die Hörigen mit Cocktails. Immer weiter werfend, zieht er sich bis zum Torbogen zurück und erledigt alle Gegner. Vom Kamm aus geht es nach Südosten und über eine Rampe hinab. Auf dem Weg dorthin werden zwei Paare Seelenloser bekämpft. Am Kopfende der Rampe stellen sich die beiden Berserker und der Kundschafter auf. Der Zwerg postiert sich südlich davon am Cayonrand, der Bogenschütze nördlich. Nun beginnen etliche Thralls den Aufstieg, doch keiner übersteht das Sperrfeuer.

Eine zweite Welle Angreifer versucht vergebens, nach oben zu kommen, dann ist der Weg durch das Tal frei. Am nördlichen Qualmer führt eine Rampe hinauf. Von oben werfen vier Seelenlose Speere, und während die Berserker den Felsen hinaufeilen, schießt der Bogenschütze von unten einige Pfeile ab. Zwerg und Kundschafter dienen als Ablenkung. Die Untoten werden von den Berserkern niedergestreckt. An der Hängebrücke nimmt der Bogenschütze vom Ende des Höhenzuges einige Ghouls unter Beschuß. Die Berserker warten am Brückenanfang, bis die Ghouls herannahen. Der Zwerg wirft ihnen noch einen Cocktail entgegen, danach machen die Nahkämpfer kurzen Prozeß. Auf der anderen Seite des Felsenstegs warten mehrere Seelenlose, und unten im Tal patrouillieren Thralls. Um diese kümmern sich der Zwerg und der Bogenschütze von oben.

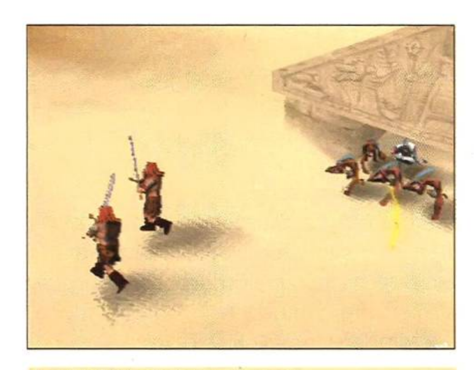
Die Seelenlosen geht der Bogenschütze alleine an. Er nähert sich auf Schußweite, gibt einige Pfeile ab und läuft zurück über den Steg. Die Untoten verfolgen ihn kurz, drehen dann aber wieder ab. Dieses Spiel wiederholt er, bis keine Gegner mehr da sind, und der Befreiung Alrics steht nichts mehr im Wege. Einzig und allein die Energiesäulen, die ihn gefangen halten, muß der Zwerg noch sprengen. Alric befindet sich in einem Vulkankegel nordöstlich des Stegs.

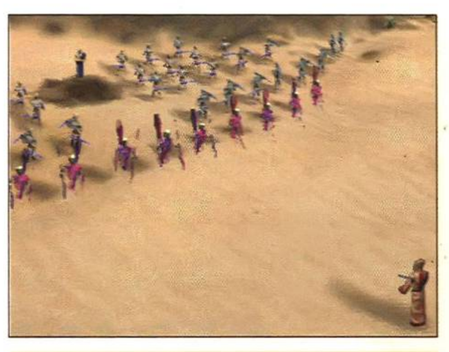


Über diese steile Rampe ...

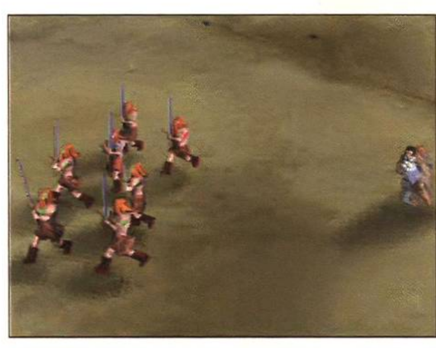


Zwerg und Bogenschütze genießen die Aussicht


Das Artefakt scheint greifbar nah


Alric hält den Untoten eine Standpauke


Der Kundschafter ergreift den Arm


Vorwärts!!!


Zwerg kämpft gegen Zwerg

Mission 10: Über die Barriere

Mit Alric ziehen die Helden durch die Wüste und bekämpfen Ghouls und Myrmidonenpatrouillen, die von Seelenlosen unterstützt werden. Der Fluchtweg nach Osten wird erst gefährlich wenn sie, ganz im Süden der Karte, eine Felsenge passieren. Zunächst aber können die Helden ein Artefakt suchen, das sich als magischer Bogen herausstellt.

Er ist mit zwölf Pfeilen geladen, die den Gegner versteinern, und schwebt südlich des großen Felsens in der Kartenmitte. Der Bogenschütze muß den Berserkern den Kampf gegen eine Gruppe Ghouls überlassen, als er den Bogen nehmen will. Nach gewonnener Schlacht kann er sich das Schmuckstück holen.

Der Berg liegt mitten im östlichen Teil der Wüste. Der verwirrte Alric kann erst dort in den Kampf eingreifen. Mit den zahlreichen Feinden, die den Weg versperren, müssen die fünf Helden allein fertig werden. Eine erste Gruppe Myrmidonen, die herankommt, sobald ein Lockvogel besagte Engstelle passiert, kann in ein Minenfeld geführt werden, das der Zwerg zuvor angelegt hat. Diese Gruppe steht östlich, und gleich dahinter folgt eine zweite, die von Seelenlosen begleitet wird. Bei dieser spielen die Helden wieder das „Zwei Schritte vor und drei zurück“-Spiel. Der Bogenschütze läßt einige Myrmidonen versteinern und beschießt die Speerwerfer mit normalen Pfeilen, zieht sich zurück, an der Engstelle vorbei, und wartet, bis die Gegner von der Verfolgung ablassen. Die nordöstliche Feindgruppe wird genauso bekämpft.

Falls die Untoten nicht umdrehen, müssen die übrigen Helden eingreifen. Diese Prozedur verlangt etwas Geduld, aber schließlich können sie zum Berg vorrücken. Dort warten sie auf der Nordseite, und der Zwerg läuft ein wenig nach Osten. Alric wacht endlich auf und meint: „Ich übernehme das.“


Einer kam durch

Am Ende kämpft Alric gegen den Anführer. In der Regel wird er allein mit ihm fertig, und die fünf laufen den Berg hoch. Auf dem Gipfel teleportiert Alric alle Helden aus der Wüste.

Mission 11: Silberlingen

Der Kundschafter führt die Truppe zum Fundort nordöstlich vom Ausgangspunkt. Sobald Feinde auftauchen, ziehen sie sich ein Stück zurück, bis diese vorbei sind. Wenn der Arm im Besitz des Kundschafters ist, laufen alle Einheiten am nördlichen Rand der Karte entlang nach Westen. Jetzt läßt sich ein Kampf kaum mehr vermeiden, wobei die Bogenschützen auf die Druden angesetzt werden. Es gibt ein bis zwei Gefechte. Alle Soldaten werfen sich in den Kampf, da sie sonst von hinten angegriffen werden.

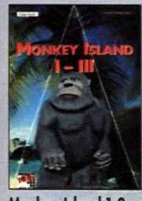
Die Feinde, die den Eingang zum Friedhof bewachen, ziehen sich zurück, wenn sie nicht direkt angegriffen werden. Die Truppe läuft in enger Reihe dorthin. Wenn der Weg frei ist, ziehen alle Einheiten weiter nach Westen, bis die Flucht geglückt ist.

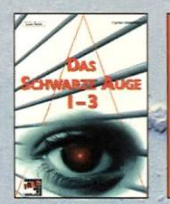
Mission 12: Im Schatten des Berges

Die Zwerge legen auf halber Höhe der südlichen Hügelseite je zwei Minenfelder an und konzentrieren ihr Feuer dann auf ihre dunklen Vettern. Die Bogenschützen stehen in einfacher Reihe kurz vor der Flanke des Hügels und können so die Angreifer von oben mit Pfeilen überschütten. Die Berserker gehen in zwei Gruppen östlich und westlich der Schützen in Position, dann werden die angreifenden Zwerge versprengt. Die restlichen Feinde werden aus der Entfernung beschossen und schließlich von den Berserkern überwältigt. Auf der östlichen Hügelseite funktioniert dies genauso. Wenn feindliche Zwerge TNT-Ladungen hinterlassen, können die eigenen Zwerge diese aufsammeln. Während die Streitkräfte mit Kämpfen beschäftigt sind, verminen zwei Zwerge die Südseite. Nach der zweiten oder dritten Angriffswelle laufen vier Berserker an der Südseite den Hügel hinab. Dort nähert sich ein Zwerg, der von einem Myrmidonen verfolgt wird.

Nach seiner Rettung hilft der Zwerg, die Südseite zu präparieren. Sobald die Angriffe von Osten nachlassen, erscheinen starke Thrallverbände, unterstützt

SPIELE-LÖSUNGSBÜCHER AUS DEM NBG-VERLAG



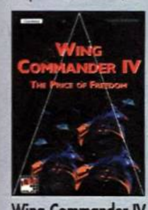


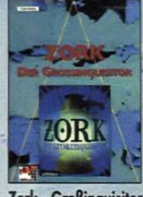


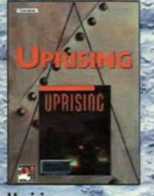
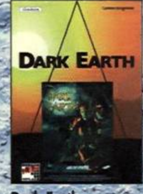


- Monkey Island 1-3 – 72 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Leisure Suit Larry 1-7 – 112 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Das Schw. Auge 1-3 – 128 Seiten – empf. VK: **DM 19,80**
- Schummeln bei Playstation-Sp. – 176 Seiten – empf. VK: **DM 39,80**
- Schummeln bei PC-Spielen – 160 Seiten – empf. VK: **DM 39,80**
- Schummeln bei PC-Spielen 2 – 176 Seiten – empf. VK: **DM 39,80**
- Das ult. Adventure-Buch – 304 Seiten – empf. VK: **DM 39,80**
- Das ult. Sierra-Buch – 480 Seiten – empf. VK: **DM 39,80**

Unentbehrlich für jeden Spielefreak, dem einfach keine Lösung zu einem teuflisch schwierigen Game einfallen will. Bevor der Computer aus dem Fenster fliegt, empfehlen wir die Clue-Books des bekannten Spiele-Kritikers Carsten Borgmeier als Lektüre.



- Wing Commander IV – 64 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Wing Commander V – 64 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Zork · Nemesis – 80 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Zork · Großinquisitor – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Riven – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Uprising – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Dark Earth – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**

Das unschlagbare Bundle für alle Command & Conquer-Freaks

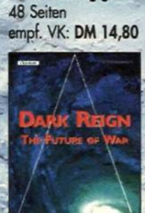


Die Command & Conquer-Abenteuer gehören zu den beliebtesten Strategiespielen für den PC. Sie sind absolute Verkaufsschlager und eine Referenz für das Strategiespielgenre. Diese Clue-Books des bekannten Computerspiele-Kritikers erklären, wie man die einzelnen Missionen der teuflisch schwierigen Games am besten durchspielt. Außerdem erklärt er grundlegende Strategien und beschreibt die einzelnen Einheiten.

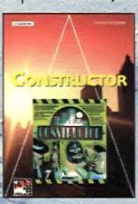
5 Clue-Books zum Superpreis von **DM 29,80**

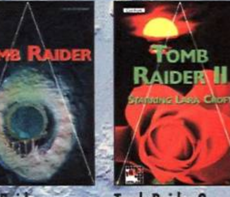


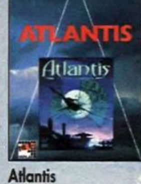



- Heroes of Might & Magic 2 – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Baphomets Fluch – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Baphomets Fluch 2 – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Warlords III – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Starfleet-Academy – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Der Industriegigant – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Anstoß 2 – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**

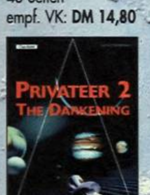


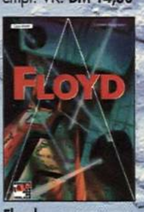


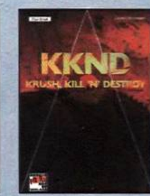




- Extreme Assault – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Atlantis – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Theme Hospital – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- X-Com III · Apokalypse – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Comanche III – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Dark Reign – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Constructor – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Fallout – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Tomb Raider – 64 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Tomb Raider 2 – 96 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**

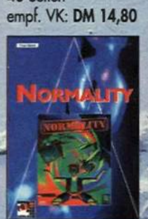
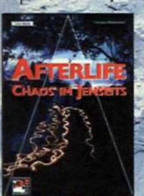
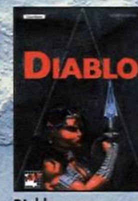
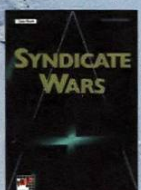
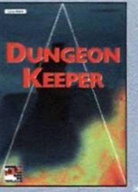




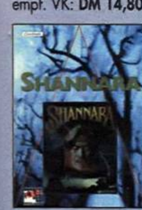
- StarTrek · Next Generation – 80 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- StarTrek · Generations – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Fallen Haven – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- War Wind – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Privateer 2 – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Jagged Alliance – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Little Big Adventure 2 – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Floyd – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Incubation – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- KKND – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**

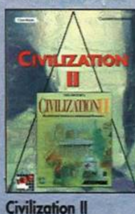


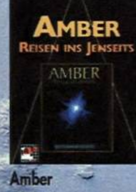


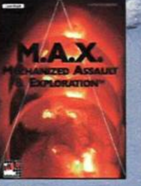
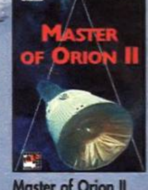
- Z – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Warcraft II · Tides of Darkness – 64 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Warcraft II · Expansion Set – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Normality – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Afterlife – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Diablo – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Syndicate Wars – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Dungeon Keeper – 64 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Die Siedler II – 96 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Die Siedler II · Mission-CD – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**



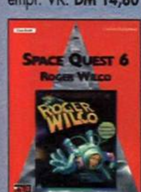




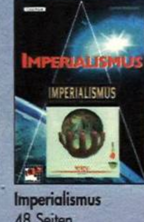


- Shannara – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Schleichfahrt – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Civilization II – 64 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Elisabeth I. – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Die Fugger II – 64 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Gabriel Knight II – 64 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Amber – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Lands of Lore 2 – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- M.A.X – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Master of Orion II – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**





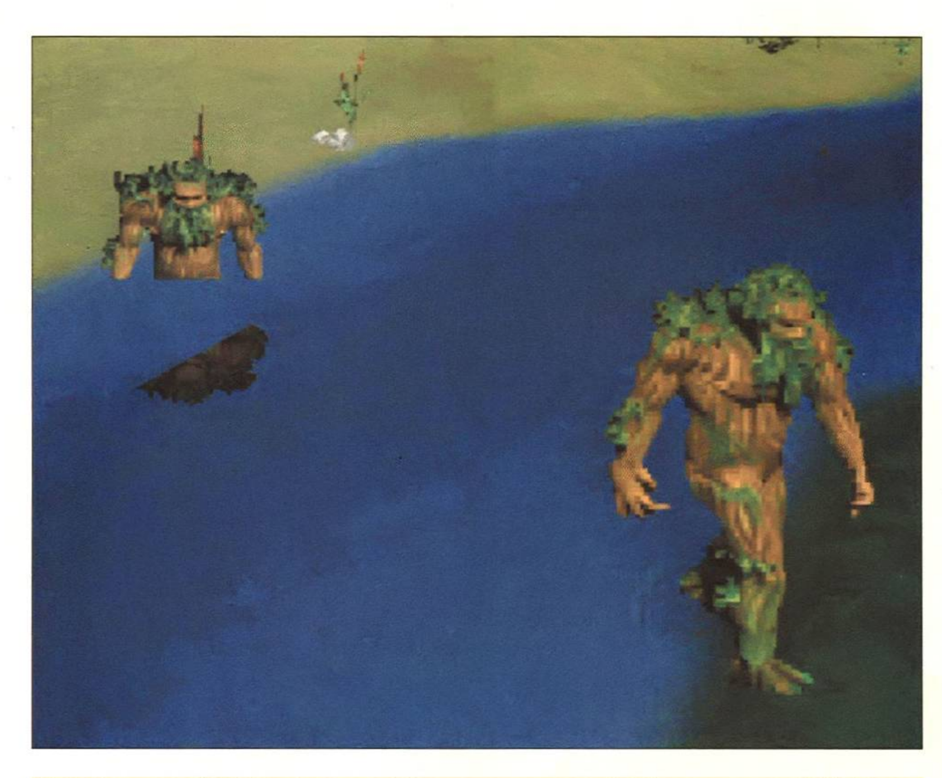



- Space Quest 6 – 80 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Battle Isle 3 – 80 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Simon the Sorcerer I&II – 80 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Prisoner of Ice – 80 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Rätsel des Master Lu – 80 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Discworld II – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**
- Imperialismus – 48 Seiten – empf. VK: **DM 14,80**



Exklusiv erhältlich bei:
NBG EDV Handels- und Verlags GmbH
Brunnfeld 2 – 4
93133 Burglengenfeld
Tel. 09471/7017-0 · Fax 09471/7017-99

Besuchen Sie uns auch im Internet:
http://www.nbg-online.de



Die Waldriesen waten durch tiefes Wasser

von Myrmidonen von Süden her, die mit den Minen dezimiert werden. Die Bogenschützen postieren sich in einfacher Reihe am Rand des Hügels und beginnen zu schießen, die Berserker fangen die Myrmidonen ab. Danach beginnt an der Ostseite die letzte Schlacht. Aber durch die Kombination Fernbeschuß und Ausfall gelingt es keinem Feind, den Hügel zu erstürmen.

Mission 13: Siebentore

Die Untoten hacken sich gegenseitig in Stücke. Ein einzelner Krieger genügt, um eine feindliche Truppe hinter sich herzulocken und sie in die Arme der Dunklen Kreaturen zu führen.

Auf diese Weise vollführt der Lockvogel eine Art Zickzackkurs von Nordwesten bis nach Südosten. Er muß nicht alle feindlichen Heere gegeneinander hetzen. Es reicht, den nördlichen Weg freizuräumen, denn der Endgegner sitzt im Nordosten. Auf dem Weg dorthin werden die überlebenden Druden aus sicherer Entfernung von den Bogenschützen bekämpft. Falls mehrere Druden auf einmal auftauchen, nehmen jeweils zwei Schützen einen Feind unter Beschuß. Sobald die Truppe den Endgegner gesichtet hat, stellen sich die Bogenschützen und Krieger in enger Reihe kurz vor dem kleinen Hügel, bei einer kleinen Pflanze, Richtung Norden auf. Ein einzelner Soldat fungiert wieder als Lockvogel und verwickelt den Feind in einen Zweikampf.

Jetzt können die Bogenschützen angreifen und die restlichen Krieger vorrücken. Solange der Gegner im Nahkampf beschäftigt ist, kann er keine Magie anwenden.

Mission 14: Waldherz

Die Einheiten, die in den Kampf gegen den Trow verwickelt sind, können nur versuchen, diesen zu schwächen. Die drei Myrmidonen im Westen werden von den Bogenschützen und Berserkern besiegt. Jetzt sammeln sich die Truppen und schließen sich zu einzelnen Verbänden zusammen. Die Waldriesen sollten nur zusammen gegen die Trows vorgehen. Alle Einheiten marschieren zur Brücke im Nordosten. Diese wird von Seelenlosen und Myrmidonen bewacht. Die Waldriesen postieren sich mit den Berserkern südlich von der Brücke am Flußufer. Sobald die Bogenschützen in zwei Gruppen jeweils rechts und links neben der Brücke beginnen, die Seelenlosen zu beschießen, durchquert der erste Trow den Fluß, der aber keine Chance gegen Waldriesen und Berserker hat. Die Bogenschützen beschießen die Seelenlosen, und die Brücke ist passierbar. Die wandelnden Baumstämme waten durch den Fluß, während die Berserker vor der Brücke Aufstellung nehmen.

Etwas im Norden der Halbinsel, die die Waldriesen betreten, steht ein weiterer Trow. Sobald sie den dunklen General angehen, setzen die Schwertkämpfer über die Brücke und bekämpfen die Myrmidonen. Der dritte Feind befindet sich südöstlich von hier, und alle Soldaten ziehen, am Startpunkt vorbei und dem Fluß nach Süden folgend, bis zu einer zweiten Brücke. Kaum betritt ein einzelner Berserker das Bauwerk, tauchen unter ihm



Dieser Anblick erfreut jeden Krieger



Da schwebt der Finsterling

zwei Gruppen von Thralls auf. Er lockt die Feinde direkt zu seinen Kollegen, die ihnen ein schnelles Ende bereiten. Die Bogenschützen vertreiben einige Seelenlose, dann stürmen die Berserker ans andere Ufer. Die restlichen Einheiten ziehen nach und unterstützen die Schwertkämpfer beim Gefecht mit einer Gruppe Myrmidonen.

Im Osten stellt sich ein Trupp Seelenloser und Thralls den Soldaten in den Weg, ist jedoch keine Gefahr für die Berserker und Bogenschützen. Danach werfen sich Myrmidonen auf das Schlachtfeld, doch der Kampf dauert nicht lange. Die Waldriesen umrunden das Getümmel in Richtung Osten und entdecken dort den dritten Trow. Alle Einheiten folgen ihnen, und bald kommt eine Art Vulkantempel in Sicht, hinter dem der vierte Trowgeneral wartet. Berserker und Bogenschützen kümmern sich um die Myrmidonen, während die Waldriesen den letzten Hauptgegner umringen. Kaum ist dieser besiegt, erscheint der Seelenfäuler und teleportiert die Soldaten in den nächsten Level.

Mission 15: Das Herz aus Stein

Die Truppe beginnt ihre Erkundungstour im Südwesten und zieht gegen den Uhrzeigersinn einmal um den Lavasee herum. Unterwegs trifft sie immer wieder auf Spinnen, die von einzelnen Berserkern schnell besiegt werden. Gefährlicher sind die Ghoulpatrouillen, die von Druden begleitet werden. Deshalb beschießen die Bogenschützen sofort die Blitzschleuderer, sobald einer auftaucht. Danach kümmern sich Berserker um die Ghouls.

Auf dem Weg zur zweiten Säule tauchen nacheinander Spinnen und Ghouls auf. Nach der dritten Gruppe Ghouls erscheint der erste Drude und wird bekämpft. Von der südöstlichen Ecke aus geht es nach Norden, wo die dritte Säule neben einigen Ghouls und zwei Druden steht. Aber als der erste Feind in Reichweite der Bogenschützen gelangt, werden die Gegner von Spinnen angegriffen. Die Soldaten warten ab, bis nur noch wenige Feinde übrig sind.

Auf dem Weg zur dritten Säule gesellt sich im Norden etwas Verstärkung zur Truppe. Nach den Spinnen an der vierten Säule geht es nach Süden. Westlich der Kartenmitte werden noch einige Soldaten eingesammelt, und der vergrößerte Trupp trifft wieder beim Ausgangspunkt ein. Jetzt laufen je zwei Berserker zu einer Säule und aktivieren sie. Die übrigen Einheiten ziehen zum Lavasee. Als die Brücke erscheint, tauchen etliche Spinnen auf. Die Berserker bannen diese Gefahr. An jeder Säule bleibt eine Einheit zurück. Die übrigen ziehen über die Brücke und verlassen das steinerne Herz.

Mission 16: Die Schmiede von Muirthemne

Vor dem Eingang zu jeder Schlucht steht eine Säule, eine davon beginnt gelb zu leuchten, sobald sich ein Zwerg nähert. Erst jetzt können die Truppen an den Säulen vorbei und in die Schluchten eindringen. Der Ablauf der Kämpfe mit den Spinnen sieht jedesmal gleich aus. Die Bogenschützen dezimieren die Gegner per Fernbeschuß, dann stürmen die Berserker vor. Kaum sind die Kriecher beim Eingang beseitigt, erscheint ein Trupp Myrmidonen, und die Berserker stürzen sich auf ihn. Die Zwerge halten sich zurück, da sie die Kristalle im Süden, Südosten, Nordosten und Norden einsammeln und vor dem Ausgang abladen müssen. Nacheinander besiegen die Truppen alle Königinnen samt ihrer Brut und gelangen in den Besitz der Kristalle. Wenn die Zwerge alle vier in die Mulde vor dem Ausgang werfen, setzen sie den Teleporter im Nordwesten in Gang.

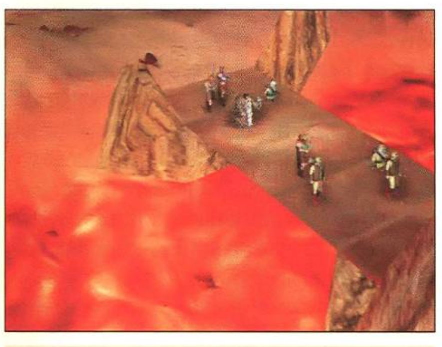
Alle Einheiten laufen hinein und werden in die Freiheit teleportiert.



Der Seelenfäuler ist da



Die erste Säule ist aktiviert



Es geht hinaus



Eine Königin zerplatzt

Mission 17: Die Söhne von Myrgard

Balin hat keine Probleme, als Unsichtbarer an den vielen Ghouls vorbeizuschleichen. Falls ihm eine Patrouille zu nahe kommt, wartet er, bis sie außer Hörweite ist.

Er wird erst sichtbar, wenn er eine Sprengladung wirft. Er geht aus dem Sumpfgebiet heraus nach Norden. Dort erklimmt er eine Rampe, die auf ein Hochplateau mündet. Vorbei an einigen Seelenlosen, schleicht sich Balin durch das feindliche Lager nach Süden. Hier findet er eine passende Fackel, um Luftunterstützung anzufordern.

Das Feuerwerk zündet Balin von der Ostseite des Wightplatzes, nachdem er die beiden Wachen gesprengt hat. Bevor die Luftunterstützung erscheint, erledigt er Ghouls und Seelenlose, die ihm zu nahe kommen. Seine gezielten Würfe lassen keine Gegner übrig. Den Seelenlosen eilt er entgegen, um ihre Speere zu unterlaufen. Zusammen mit seinen Brüdern erledigt er die restlichen Feinde auf dem Plateau. Dann sprengen die Zwerge die Absperrung, die den Weg zu den Höhlen blockiert, und räumen die Wachen vor dem ersten Eingang aus dem Weg. Zwischendurch wirft Balin seine rauchende Fackel, und die Ghouls kommen aus ihren Löchern.

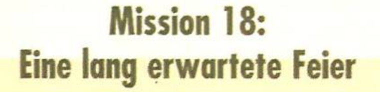
Die Zwerge ziehen von Eingang zu Eingang und erledigen alle Feinde, die versuchen, aus den Höhlen zu entkommen. Balin stellt sich dabei seitlich versetzt immer etwas vor seine Kollegen. Diese warten in einfacher Reihe darauf, daß der Meister ihnen einen Krümel übrigläßt. Die Eingänge sind ellipsenförmig im Osten um ein Felsenband angeordnet. Bei der Höhle ganz im Osten und der ganz im Süden ist Vorsicht geboten, denn aus der ersten schlurft ein Wight, und bei der zweiten versucht einer, im Rücken der Zwerge zu explodieren. Wenn alle Höhlen ausgeräuchert sind, haben die Sprengmeister ihre Arbeit beendet. Die Höhle ganz im Osten ist der Eingang zum Geheimlevel.



Übung macht den Meister



Die Höhle wird ausgeräuchert



Mission 18: Eine lang erwartete Feier

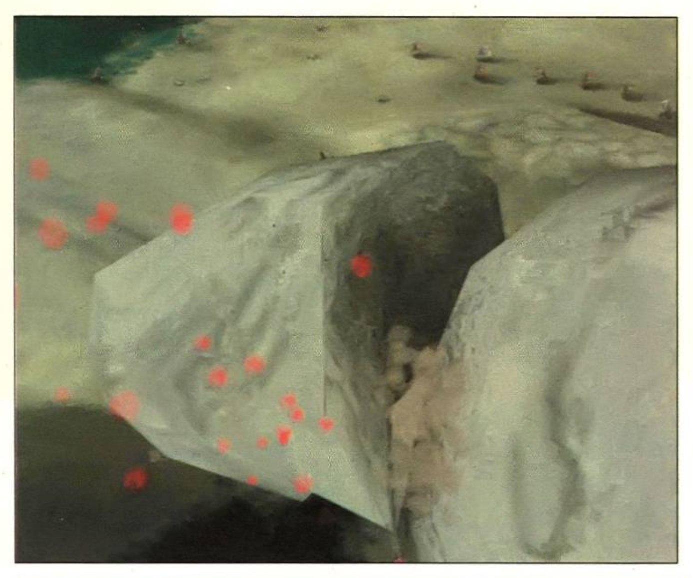
Die Zwerge um Balin stürmen aus der Höhle, sprengen den ersten Ghoul und wenden sich, aufgeteilt in zwei einfache Reihen, nach Norden. Von dort nähert sich eine Truppe Ghouls, die gesprengt wird. Weiter im Norden entdecken sie einen Eingang, vor dem ein Ghoul Wache schiebt. Balin geht als Lockvogel vor, und seine Kollegen können Flasche auf Flasche werfen, bis die Ghoulhorde, die aus dem Untergrund hervorbricht, weggewischt ist.

Nordöstlich liegen zwei runde Hügel. Dahinter patrouillieren einige Ghouls, die von den Zwergen auf bewährte Weise beseitigt werden. Zwischen den Hügeln hindurch geht es Richtung Nordosten. Dort wird die nächste Höhle ausgeräuchert. Durch eine Felsenge im Norden laufen die Einheiten nach Osten. Auf der anderen Seite warten viele Ghouls. Die Zwerge postieren sich in zwei engen Reihen zu Beginn der Felsenenge und riegeln diese ab. Nach gewonnener Schlacht trotten die Zwerge Richtung Süden, bis sie Ghouls erblicken. Wenn die Sprenger auf die Feinde zulaufen, beginnen diese sich zu wehren. Doch sie halten die Zwerge nicht lange auf.

Von Süden tauchen Seelenlose auf, und zwei oder drei Zwerge rennen ihnen entgegen, tauchen unter den Speeren durch und werfen ihre Molotowcocktails. Hinter den Hinkelsteinen liegen einige TNT-Ladungen, die die Zwerge aufsammeln. Die Rampe führt ins Tal hinab nach Norden. Die Zwerge lassen einer Gruppe Seelenloser den Vortritt und schleichen hinterher. Unten beten zahllose Wesen einen Steinblock an. Die Zwerge schleichen im Westen des Plateaus an den Gläubigen vorbei nach Norden. Ein oder zwei Wächter erledigt Balin mit gezielten Würfen. Hinter dem Götzenkopf plazieren alle Einheiten ihre Sprengladungen. Balin darf den Felsblock sprengen.



Die Hauptsache ist, daß Balin leise ist



Die Gebetsstunde ist vorüber


Gleich wird's brenzlig


Die Thralls setzen über den Fluß


Die Verstärkung rückt an

Mission 19: Die Straße nach Norden

Die Gruppe Krieger und Bogenschützen folgt dem Flußlauf nach Nordosten. An einer Flußgabelung schwenkt die Truppe nach Norden, und je weiter sie vorankommt, desto mehr Thralls tauchen auf. Der Bogen schwebt auf einer gedachten Linie, die von der Flußgabelung zum nördlichen Rand der Karte führt. Die Krieger erledigen alle Feinde zunächst allein. Wenn der Bogenschütze den Zauberbogen in Händen hält, muß er ihn auch benutzen.

Vom Norden schlurft ein Trupp Thralls heran, von Süden schweben Seelenlose herbei. Mit einem Blitzpfeil aus dem magischen Bogen werden die Thralls gegrillt, die übrigen Feinde können sich der Krieger und der normalen Pfeile nicht erwehren. Auf dem Rückzug nach Süden trifft die Truppe auf drei oder vier Gruppen Seelenloser, jeweils begleitet von einer Drude.

Die Blitze des Bogenschützen machen kurzen Prozeß, und die Soldaten erreichen die Flußgabelung. Hier greifen einige Thralls an. Zurück am Ausgangspunkt, ziehen die Krieger und Bogenschützen noch an einem Thrallheer vorbei, dann ist der Bogen in Sicherheit.

Mission 20: Über den Gjol

Je drei Zwerge rennen nach Norden und Süden, stellen sich dort in einfacher Reihe direkt an der Kante des Hügels auf und


Der Zauberbogen spricht

warten auf die Gegner. Die Bogenschützen stehen in zwei Gruppen westlich neben den Zwergen. Die Krieger warten als Quader in der Mitte des Hügels.

Zwei Ströme Thralls setzen über den Fluß und umrunden den Hügel. Die Krieger stoppen diese erste Welle auf dem Hügel, da sie von den Schützen bereits geschwächt wurden. Der größeren Gruppe wenden sie sich zuerst zu. Die Bogenschützen beschießen die Reihen der Wights, und eine hübsche Kettenreaktion läuft ab. Hinter der nördlichen Gruppe kommen Thralls. Mit etwas Timing sprengen die Zwerge die Untoten zusammen mit den Wights in die Luft. Die Krieger greifen die überlebenden Feinde an. Der Kundschafter verbraucht schnell seine Medizin und beteiligt sich an den Nahkämpfen.

Aus Westen rücken Druden heran und fordern die Bogenschützen heraus. Jetzt tauchen die Seelenlosen auf. Unterstützung erhalten sie von Thralls, die auch südlich durch den Fluß tauchen. Heftiger Regen läßt die Molotowcocktails des öfteren erlöschen. Die Überlebenden sammeln sich ein letztes Mal und erwarten wieder zwei Ströme Thralls, die nördlich und südlich den Fluß queren. Diesmal sind nur noch wenige Verteidiger übrig.

Doch die Schützen schwächen den Gegner genügend, so daß er von den Kriegern besiegt wird.


Mit letzter Kraft schlagen die Krieger die Feinde

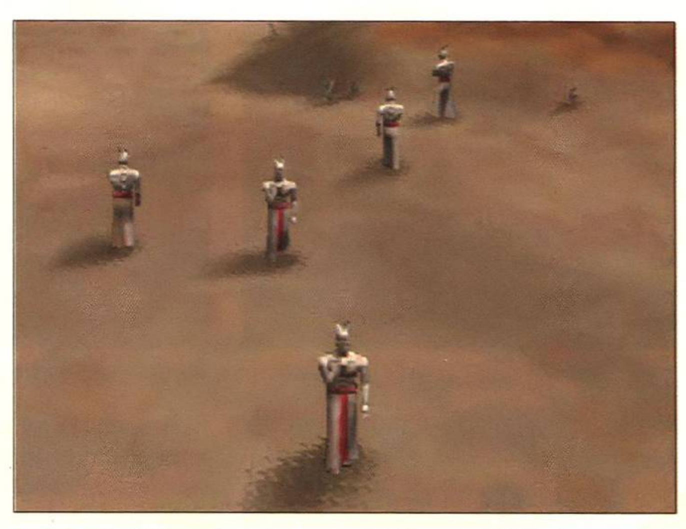
Mission 21: Hundert namenlose Gräber

Im Norden wird das Sumpfgebiet in Richtung Osten durchquert. Unter der Wasseroberfläche lauern einige Thralls, daher ist es ratsam, immer festen Boden unter den Füßen zu haben. Am jenseitigen Ufer rennen die Schwertkämpfer nach Süden, bis ein Magier, Cormorant und seine Ghouls in Sicht kommen. Diese lockt ein einzelner Berserker vom Rest der Truppe weg nach Norden. Die Berserker dringen weiter nach Südosten vor und treffen in Kartenmitte auf zwei große Gruppen Seelenloser und Ghouls. Ein Drittel der Truppe greift die nördlichen Feinde an, der Rest schlägt sich nach Süden durch. Sobald ein zweiter Magier gesichtet wird, stürzen die Berserker nach vorne und strecken ihn nieder. Jetzt sollten neue Berserkereinheiten im Südwesten eintreffen, und die gesamte Truppe wird dort neu formiert.

So gestärkt greifen die Schwertkämpfer die übrigen Gegner an und erhalten jetzt noch einmal Unterstützung. Der Totenwächter wird von vielen Seelenlosen beschützt. Die Berserker erstürmen die Anhöhe im Osten und rücken nach Norden vor.
Dort ist der erstarrte Endgegner schon zu sehen. Einige Ghouls und Thralls umringen ihn und bewerfen die



Der Totenwächter ist besiegt



Der nächste, bitte

Berserker mit TNT-Ladungen und Axtklingen. Bald geht ihnen die Munition aus, und die Berserker kümmern sich in Ruhe um die Überreste der Seelenlosen. Dann erschlagen die Schwertkämpfer zuerst die Leibwache und schließlich den Totenwächter selbst.

Mission 22: Blutiger Fluß

Die Zwerge sprengen den Weg durch das Tor frei und legen Minen innerhalb des Torbogens. Die Berserker und Waldriesen dringen nach Norden vor. Eine angreifende Gruppe Myrmidonen wird beseitigt. Die zweite feindliche Truppe, bei der sich ein Trow befindet, lockt ein Berserker hinter sich her ins Minenfeld, nachdem seine Kollegen durch das Tor zurückgewichen sind. Durch die Explosionen wird sie geschwächt, und die Berserker überrennen sie.

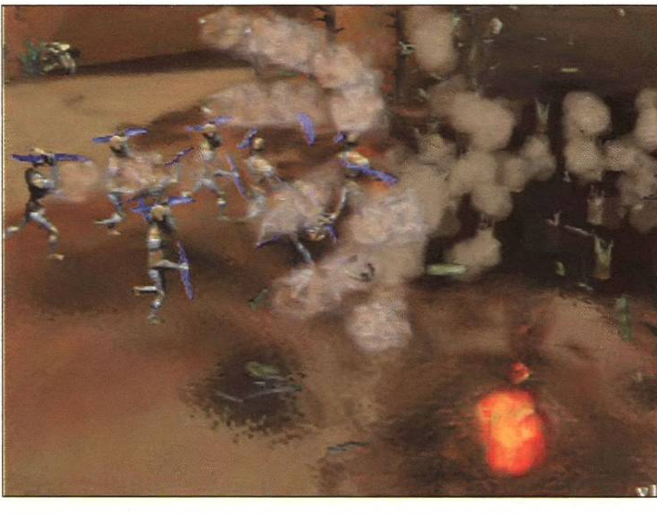
Alle Einheiten ziehen durchs Tor nach Nordosten, bis zu einem Weg, der von Westen nach Osten führt. Hier wendet sich das Heer ostwärts, parallel zur Straße. Bald trifft es auf Palisadenzäune, hinter denen Myrmidonen warten. Waldriesen und Berserker kümmern sich darum. Ein Berserker läuft als Kundschafter den Weg entlang nach Osten, bis er auf zwei kleine Bäume trifft. Von dort pirscht er weiter nach Norden. Kaum hat er einen zweiten Weg gesichtet, tauchen mehrere Druden auf, und er muß vor ihnen flüchten. Sie verfolgen ihn bis zum wartenden Heer, wo sie von den Bogenschützen niedergestreckt werden.

Die Truppe marschiert jetzt nach Norden, bis der Blutige Fluß in Sichtweite ist. Dann schwenkt sie nach Westen und bekämpft zwei Gruppen Myrmidonen, die je eine Drude begleitet. Falls die Druden zuerst herankommen, greifen die Bogenschützen diese an und danach die Waldriesen die Myrmidonen. Der Weg zur Brücke ist frei, und alle nehmen davor Aufstellung. Auf der nördlichen Flußseite sammeln sich Myrmidonen, Druden und ein Trow. Die Waldriesen und eine enge Reihe Bogenschützen tasten sich langsam über die Brücke. Einige Pfeile treffen die Druden, bevor sie über die Brücke stürmen und den Waldriesen in die Arme laufen. Diese gehen zum Angriff über und vernichten im Alleingang die übrigen Gegner. Die Berserker ziehen trotzdem als Verstärkung hinterher.

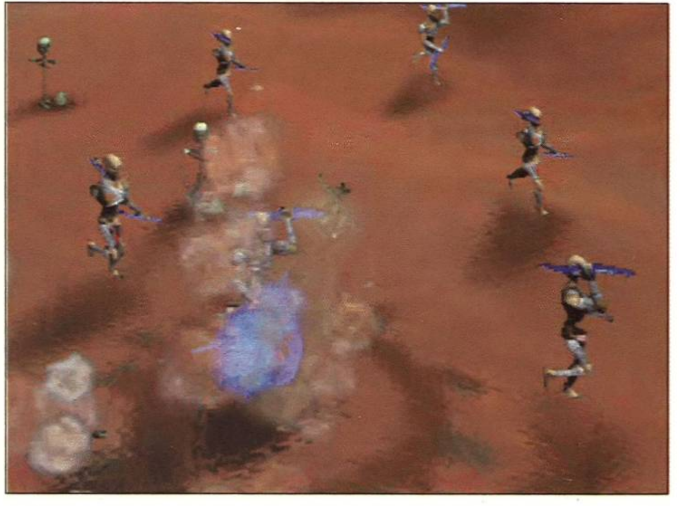
Mission 23: Pfützen aus Eisen

Zunächst ist Alric auf sich allein gestellt und muß seine Magie einsetzen, um die Gruppen Myrmidonen zu besiegen. Die Verstärkung kann er durch einen Weltenknoten herbeiteleportieren, der im Südwesten liegt. Mit dieser Armee zieht er nach Norden. Dort spricht er seinen Zauber über eine weitere Myrmidonentruppe.

Seine Gefolgsleute halten Abstand und räumen nur die Überreste weg. Die ganze Gruppe marschiert nach Westen zu einer Tempelruine. Zwei Trows treiben dort ihr Unwesen. Je eine Gruppe Berserker greift diese Riesen an und erleidet dabei große Verluste.



Die Myrmidonen geraten ins Stocken



Alric bezaubert die Myrmidonen

Eine weitere Armee Myrmidonen, die sich aus Süden nähert, läßt Alric wieder verschwinden. Am Tempel vorbei geht es nach Westen. Dem Fluß entsteigen zahlreiche Thralls. Die Bogenschützen geben etliche Pfeile ab, bevor die Berserker über die Untoten herfallen und sie niedermetzeln. Alric und seine Mannen waten nun durch den Fluß, und eine zweite Armee Thralls kann sie nicht stoppen.

Mission 24: Die entscheidende Schlacht

Die Truppe beginnt ihre Suche nach Alric auf einer kleinen Halbinsel. Sie geht nach Süden, bis sie auf eine Ruine trifft. Die Bogenschützen müssen unterwegs einzelne Druden bekämpfen. An der Ruine vorbei, am Rande des Sees, marschieren die Soldaten nach Westen. Sie setzen über einen Bach und finden Alric auf einem Hügel stehend. Nach kurzem Wortgeplänkel zwischen Balor und dem Avatar zerstört der Dunkle Fürst Alrics Standarte, und die ersten Untoten rücken zum Hügel vor. Die Bogenschützen stehen in einfacher Reihe in der Mitte des Hügels, davor in Richtung Westen warten die Zwerge, und je eine Gruppe Berserker ist nördlich und südlich der Fernkämpfer als Quader postiert. Nur wenige Thralls erreichen die Kuppe des Hügels, und die Berserker haben kaum Arbeit mit ihnen. Bei den darauffolgenden Myrmidonen kämpfen sie schon verbissener. Dieses Spiel wiederholt sich, bis Druden auftauchen und von den Bogenschützen niedergestreckt werden. Die erste Schlacht ist geschlagen, und Alric stürmt nach Westen. Das Heer folgt ihm und behält die Formation bei. In einer Ruine auf einem Hügel erwartet Balor die Krieger.

Um ihn herum stehen etliche seiner Gefolgsleute. Alric schickt die Myrmidonen zum Teufel. Die Thralls rücken vor, und Bogenschützen, Zwerge und Berserker haben alle Hände voll zu tun. Balor flüchtet nach Westen. Im Nordwesten verschanzt er sich hinter Druden, die auf Alric losgehen und ihn mit ihren Blitzen traktieren. Die Berserker stürmen in Sichelform auf die Druden ein und vernichten sie schnellstmöglich. Bevor Alric Balor angreifen kann, müssen die Berserker mit Hilfe der Bogenschützen zahlreiche Myrmidonen ausschalten. Der Avatar setzt sich den Schlägen des Vernichters aus, bis er nahe genug herangekommen ist, um den dunklen Fürst zu bannen.

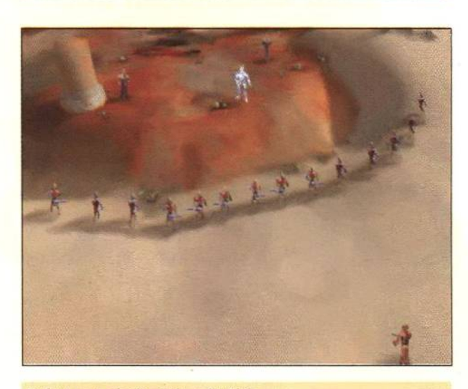
Die Berserker stürmen jetzt vor und hacken Balor in Stücke.

Mission 25: Die große Leere

Ein Zwerg nimmt Balors Kopf und ist damit die wichtigste Figur. Er muß von den anderen Soldaten beschützt werden.

Die Gruppe folgt einem Pfad durch den Wald nach Osten bis zur Furt. Je zwei Gruppen Bogenschützen sichern nach Norden und Süden, denn aus allen Himmelsrichtungen kommen Wights. Am östlichen Ufer warten zwei Druden mit einigen Seelenlosen. Ein Berserker lockt die Speerwerfer über das Wasser, und die Bogenschützen beginnen ihre Arbeit. Danach strecken sie die Druden nieder. Das Ganze noch einmal, dann ist die Furt offen. Auf dem Weg nach Westen lauern weitere Druden dem Heer auf, und die Schützen spannen wieder ihre Bogen. Diese richten sie auch gegen herannahende Wights, bevor alle Einheiten nach Osten weitermarschieren. Sie treffen auf weitere Druden und Seelenlose. Die Berserker erschlagen die Speerwerfer, nachdem die Schützen die Blitzschleuderer erlegt haben. Einige Wights später zieht die Truppe von den beiden felsigen Hügeln aus direkt nach Süden, bis an den Rand des Lochs, das von Seelenfäulern bewacht wird. Die Streitmacht verteilt sich im Halbkreis um das Loch, wobei die Nahkämpfer und hinter ihnen der Träger des Kopfes in der Mitte stehen bleiben. Die Bogenschützen und je ein Zwerg teilen sich nach Westen und Osten auf. Die westliche Gruppe sollte etwas stärker sein, da sie etliche Wights ausschalten muß, die über den Fluß kommen. Jetzt stürzen sich alle Einheiten auf den Seelenfäuler und sein Gefolge. Der Zwerg mit dem Kopf rennt an den Kämpfenden vorbei und schleudert Balors Haupt in die Große Leere. Der Seelenfäuler verwandelt sich in einen Krähenschwarm und entschwindet.


Die Trows fühlen sich hier wie zu Hause

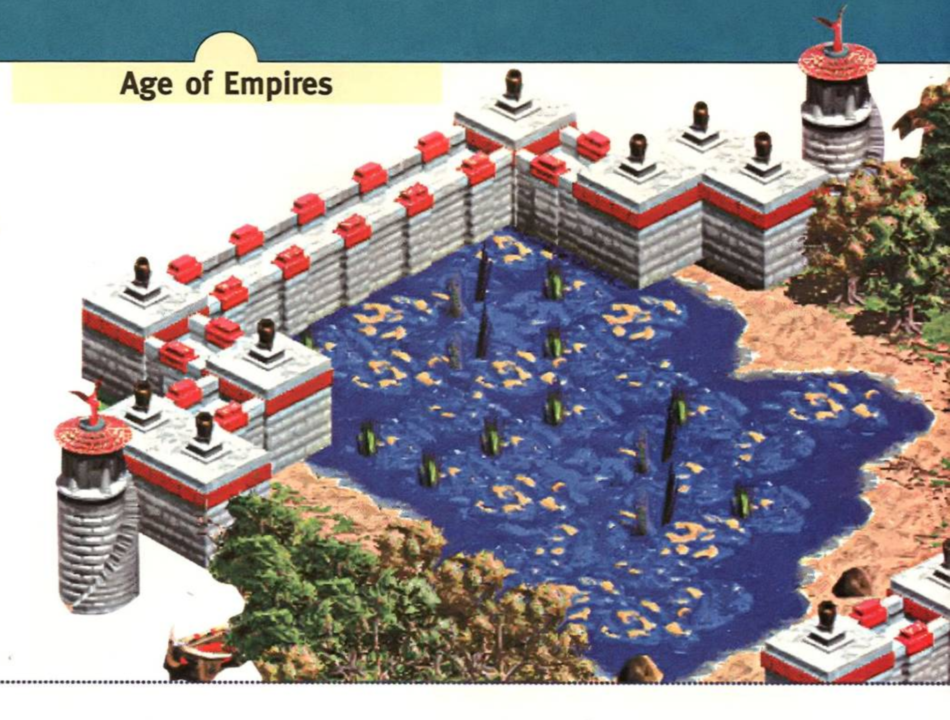

Balor unterhält sich mit Alric


Gebannt wartet Balor auf sein Ende


Ein Zwerg greift sich den Kopf


Da flattert er davon!

Leicht hatten es die alten Völker wahrlich nicht. Das wird dem Spieler schnell klar, wenn er seine digitalen Dörfler sicher bis in die Eisenzeit führen will. Die folgenden Seiten sollen helfen, im Kampf um Ressourcen und strategische Vorteile die Oberhand zu behalten.



age of empires

Die Ägypter

1. Die Jagd

Der Dorfbewohner schleicht sich von hinten an die äsenden Gazellen heran und treibt sie nah an das Dorfzentrum heran, wo er eins der Tiere erlegt. Wenn 50 Nahrungsmitteleinheiten zusammengekommen sind, wird sofort ein zweiter Dorfbewohner produziert, der nach seinem Erscheinen ebenfalls zum Jäger wird. Da eine Gazelle 150 Fleischeinheiten enthält, müssen nur zwei Tiere gejagt werden, die dann mehrere Jäger ausnehmen. Bevor der fünfte Mann erschaffen wird, muß für ihn noch eine Hütte her.

2. Die Nahrungssuche

Zwei Dorfbewohner gehen zu den beiden rechten Beerenbüschen und beginnen sie abzuernten. Der dritte Mann fällt die beiden Palmen beim Dorfzentrum, die zusammen 150 Holz liefern. Das reicht für eine Hütte und eine Lagergrube etwas weiter westlich am Waldrand. Die ersten Neuankömmlinge sorgen ebenfalls für Nahrung. Die Beeren müssen für acht Menschen reichen, die dann gemeinsam das Holz für die Kornkammer und den Hafen im Wald hacken.



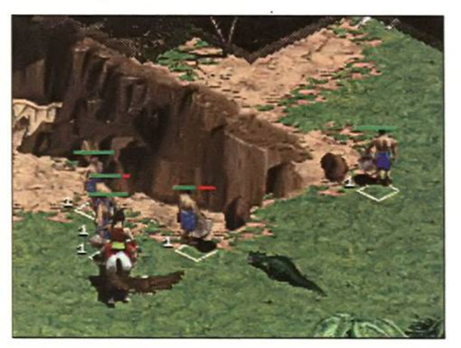
Die Holzfäller bringen ihr Holz in die neue Lagergrube

3. Entdeckungen

Der Dorfbewohner erntet im Südosten die Beerenbüsche ab, zeitgleich wird der zweite Sammler produziert. Der 3. Mann wird Holzfäller, da das Dorf bald Hütten braucht. Nicht nur Löwen und Gladiatoren sind gefährlich, auch der Nachbar lauert in einiger Entfernung mit einem berittenen Späher. Also warten die Ägyypter, bis sie eine Bürgerwehr von ca. zehn Mitgliedern haben. Dann formieren sie sich in zwei Dreier- und eine Vierergruppe und beginnen die Umgebung sternförmig zu erforschen. Die Vierergruppe geht nach Osten, denn dort wartet der feindliche berittene Späher.

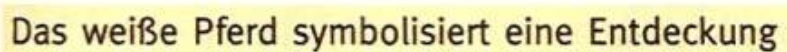


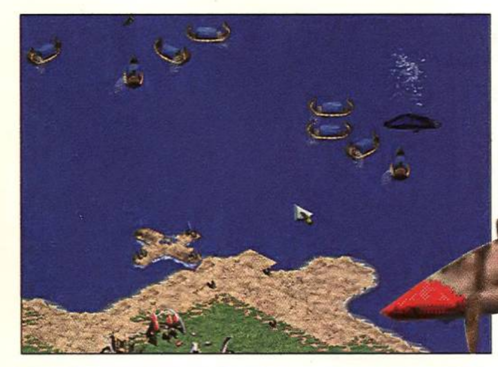
Gemeinsam erlegen die Ägypter das Wild



Die Dorfbewohner besiegen die Feinde




Das weiße Pferd symbolisiert eine Entdeckung



Die Fischbestände sind hier die wichtigsten Nahrungsquellen

Die Entdeckungen liegen in der südlichen, der westlichen, nördlichen und östlichen Ecke des Gebiets. Eine ist in der Mitte zu finden, etwas südwestlich des libyschen Dorfzentrums.

4. Ein neues Zeitalter zeichnet sich ab

Zwei Ägypter fischen bei ihrem Dorfzentrum an der Küste, der dritte fällt die nahegelegenen Bäume, um Holz für Hütten und einen Hafen zu sammeln. Auch jeder neue Mann fällt Holz. Zuerst wird der Hafen und danach eine kleine Flotte Fischerboote gebaut.

Eine Lagergrube sollte westlich beim Palmenhain errichtet werden. Nun heißt es abwarten, bis die Schiffe 500 Nahrung herbeigeschafft haben. Zur Unterstützung kann eine Gruppe Männer südlich der Lagergrube auf Elefantenjagd gehen.

Sind 500 Nahrung angesammelt, wird im Dorfzentrum der Fortschritt in die Jungsteinzeit vorangetrieben..

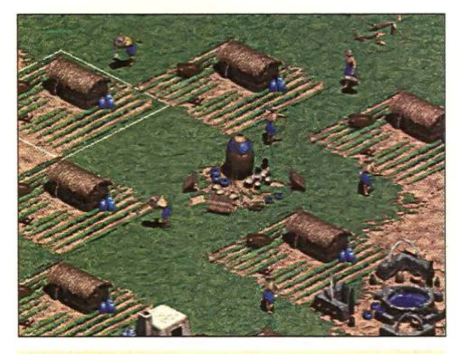
5. Das Gefecht

Die kleine Armee geht geschlossen nach Osten, wo kurz vor der Ecke die feindlichen Truppen stehen. Ein gegnerischer Axtkämpfer auf einem Hügel ist bereits aus einiger Entfernung zu erkennen. Wenn die Truppe südlich am Hügel vorbeigeht, trifft sie bald auf die anderen Feinde, insgesamt sechs Einheiten. Um eigene Verluste zu vermeiden, kämpfen die Ägypter möglichst gemeinsam gegen einen einzelnen Feind.

6. Der Ackerbau

Die Knüppelschläger stellen sich zur Verteidigung in den nordwestlichen Teil des Dorfs, und die Dorfbewohner plündern die Beerenbüsche. Fünf Sammler reichen am Anfang aus, denn zunächst ist Militär auszubilden, um am Nordrand Wache zu schieben. Sobald als möglich sollte die Axt erfunden werden, um dem Gegner, der immer wieder über den Fluß kommt, Paroli zu bieten.

Bald werden viele Sammler zu Holzfällern umgeschult. Wenn sich eine kleine Armee von ca. acht Axtkämpfern gebildet hat, muß eine Seeflotte aufgestellt werden, die den Fluß unter Kontrolle nimmt. Die diplomatische Beziehung stellt man am besten auf „feindlich", denn dann greifen die militärischen Einheiten automatisch zivile Einheiten an. Zuerst sind die gegnerischen Kriegsschiffe und der Hafen zu zerstören, die Reparaturarbeiten der Nubier werden vereitelt. Haben die eigenen Schiffe unter der Gegenwehr gelitten, muß ein Dorfbewohner sie sofort reparieren. Nun wird es Zeit für einen Marktplatz, damit ab jetzt Bauernhöfe gebaut werden können. Es entstehen Ställe oder eine Bogenschießanlage. Die Ägypter sollten jedoch erst dann dem Feind zu Leibe rücken, wenn sie militärisch in der Übermacht sind. Dann marschieren sie über die seichten



Ein Arbeiter- und Bauernstaat

Stellen im Fluß ans andere Ufer und legen alles in Schutt und Asche. Im Südwesten steht ein gefährlicher Turm, in dessen Nähe sich die Ruine befindet. Hier bleibt eine ägyptische Einheit stehen. Wenn die Nubier Geschichte sind, werden im Heimatdorf alle Bewohner zu Bauern.

Auf dem Marktplatz wird die Domestizierung erfunden, und mit der Zeit entsteht ein Überschuß von 800 Nahrungsmitteln.

7. Der Handel

Das Roden des Walds beginnt, gleichzeitig werden ein neuer Mann und ein Erkundungsschiff in Auftrag gegeben. Wichtig ist vor allem die militärische Aufrüstung, denn schon bald finden die minoischen Erkundungsschiffe den Hafen. Sollten sie gleich am Anfang mit mehreren Kriegsschiffen angreifen, hilft nur die Flucht nach Osten, um dort im Süden unbemerkt einen neuen Hafen zu bauen und anschließend Holz für eine

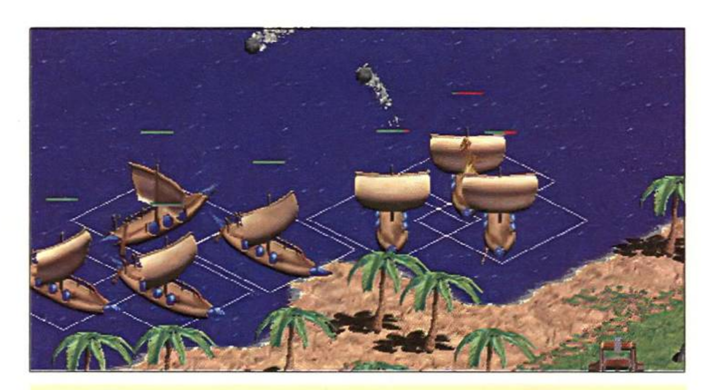


Östlich von diesem Felsen warten auch die anderen feindlichen Kämpfer



Der erste Überfall wurde erfolgreich vereitelt

Age of Empires



Die Kriegsflotte räumt die Mittelmeerküste auf



Gegen diese überzeugende Übermacht kommen die Gegner nicht an

Kriegsflotte von ca. sieben bis acht Booten zu fällen. Deren Aufgabe es ist, die feindlichen Schiffe zu versenken. Etwas südlich der westlichen Spitze besitzen die Minoer eine kleine Insel, deren Hafen von zwei Katapulten und einem Bogenschützen vor Handel geschützt wird. Auch die Libyer, die nördlich von derselben Spitze Dorfzentrum und Hafen angesiedelt haben, wehren sich mit einem Bogenschützen und einer Balliste gegen ägyptisches Getreide. Die Kanaaniter im Süden sind mit den Ägyptern verbündet.

Aber noch ist nicht genug Nahrungsüberschuß zum Verkaufen vorhanden. So bauen die Dorfbewohner einen Marktplatz und vermehren sich zu vielen guten Bauern und Holzfällern. Auf dem Marktplatz wird nun die Holzverarbeitung erfunden, um die Fernwaffenreichweite zu verbessert. Hierdurch können die Kriegsschiffe es mit den Katapulten aufnehmen. Ist die Flotte groß genug, kann sie die Landeinheiten vernichten.

Falls die Balliste und der Bogenschütze ins ägyptische Dorf kommen sollten, kann eine wilde Horde Holzfäller ihnen im Nahkampf den Garaus machen. Jetzt werden jede Menge Bauernhöfe aus dem Boden gestampft, und im Hafen laufen die ersten Handelsschiffe mit den Überschüssen aus und kehren mit Gold beladen zurück. Es ist also ratsam, die feindlichen Häfen nicht zu zerstörten. Damit der Goldberg schneller wächst, läßt sich ein weiterer Hafen bauen. Spätestens jetzt ist es an der Zeit, mit ein paar Arbeitern nach Osten zu wandern, um dort das Steinvorkommen abzubauen und es gleich vor Ort zu lagern. Jetzt können die Ägypter auf die Früchte ihrer Arbeit warten; zur Beschleunigung lassen sich noch ein paar Steinhauer nachrüsten.

8. Der Kreuzzug

Südwestlich vom Dorfzentrum wird ein kleines Goldvorkommen abgebaut. Dadurch können Fähigkeiten der Priester verbessert oder weitere zum Leben erweckt werden. Noch ein paar Axtkämpfer - vielleicht ein Späher - sind nun auch nicht zu verachten. Dann sammelt sich die kleine Armee am östlichen Kartenrand und zieht nach Süden bis zu einem kleinen Wald. Hinter den Bäumen hat sich die Balliste versteckt, die nicht zerstört werden darf. Also marschieren die Priester vor und bekehren sie mit vereinten Kräften. Sobald sie konvergiert ist, fährt sie umgehend zum Dorfzentrum, denn jetzt mischen sich feindliche Bogenschützen ein.

Sie werden entweder bekehrt oder im Nahkampf besiegt. Sobald die Balliste „zu Hause" ankommt, ist die Mission gewonnen.

9. Die Außenposten am Fluß

Die Dorfbewohner sammeln Nahrung, hacken Holz oder bauen Gold ab. Besonders Holz wird am Anfang zum Bau eines Hafens und eines Marktplatzes gebraucht. Auf letzterem wird das Handwerk gelernt, am Hafen werden zwei bis drei Kriegsschiffe gebaut und technisch verbessert. Dann fahren die Galeeren zur gegenüberliegenden Insel und vernichten die Türme. Auch die Gladiatoren und Löwen werden entfernt, denn jetzt sind ein paar Dorfbewohner per Transportschiff zur Insel zu transportieren. Sie errichten eine Lagergrube, ein Regierungszentrum und ein neues Dorfzentrum und bauen dann Steine ab. In der Kornkammer werden die Türme verbessert. In der Eisenzeit ist der Turm zum Wachturm weiterzuentwickeln, und wenn zwei davon auf der Insel stehen, ist diese Aufgabe erledigt.

Nur ein Wachturm fehlt hier noch

10. Die Seeschlacht

Zügig bauen die Ägypter eine moderne Seeflotte auf. Schon bald kommen feindliche Kriegsgaleeren, gegen die man sich erfolgreich wehren muß. Sie ignorieren die vordere östliche Insel. Das wichtige Artefakt liegt auf dem Festland im Norden, genau gegenüber. So wird der Fluß von den feindlichen Booten und dem Hafen befreit.

Bald gelangt das Volk in die Eisenzeit. Die Alchemie wird erfunden, und mit den neuen Feuerpfeilen brennen die Kriegsschiffe die feindliche Küste weg Danach landet ein Transportschiff mit ein bis zwei Einheiten an Bord.

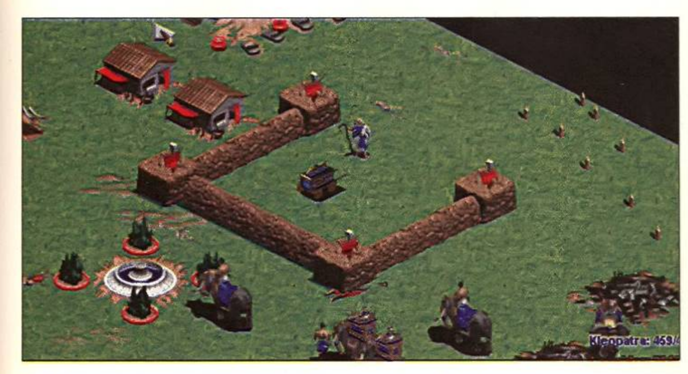
Diese bitten das Artefakt, das sich in der Mitte hinter einer kleinen Mauer versteckt, mit dem Schiff nach Hause zu fahren.

11. Das Weltwunder

Alle Dorfbewohner fällen Holz, denn die Kriegsflotte ist überfällig. Schon bald tauchen die Kanaaniter mit einem Kriegs- und einem Transportschiff voller



Die Schiffe können sich auch auf dem Land austoben



Natürlich kann auch jede andere Einheit das Artefakt bekehren



Die Kriegsschiffe dienen der Verteidigung

Militäreinheiten auf. Darum sollten die eigenen Schiffe die Küste entlang patrouillieren und den Transporter abfangen. Oft wirkt die „Armada" schon als Abschreckung. Außerdem ist die Wirtschaft anzukurbeln: Bauern sorgen für eine wachsende Bevölkerung, und die Holzfäller finden westlich über dem Fluß Arbeit. Der Überschuß wird via Handelsschiffe an die Minoer und Hethiter an der südlichen Ostseite verkauft. Der westliche Randbereich ist zu meiden, denn dort sitzen die Kanaaniter mit einer militärischen Übermacht ...

Haben sich in der Eisenzeit ca. 3000 Holzeinheiten angesammelt, werden die Holzfäller mit einem Transportschiff in die östliche Ecke zwangsversetzt.

Hier müssen sie eine Lagergrube bauen und mindestens 1000 Steine klopfen. Wenn auch die Ressourcen Holz und Gold 1000 Einheiten erreicht haben, packt die gesamte Bevölkerung mit an, das Weltwunder zu bauen. Ein guter Standpunkt für die Pyramide ist die nordöstliche Ecke, da der Gegner sie nicht mit Kriegsschiffen erreicht. Dennoch tut Verteidigung not, eine gute Möglichkeit sind Kriegsschiffe, die die Flüsse entlangfahren und mit Feuergeschossen auf Feinde schießen. Auch Wachtürme können Feinde abhalten.

Sobald die Pyramide errichtet wurde, ist der Auftrag des Pharaos erfüllt.



Schaffe, schaffe, Pyramiden bauen

12. Die Belagerung von Kanaan

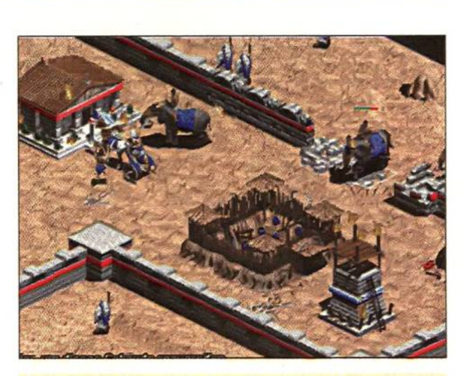
Die Kanaaniter sitzen mit großem Militäraufkommen direkt westlich neben dem ägyptischen Dorfzentrum. So müssen sich die Ägypter heimlich entwickeln, bis sie militärisch überlegen sind.

Im Süden gibt es genug Beerenbüsche für die Jungsteinzeit. Fünf Sammler ernten Beeren, vier roden den Wald im westlichen Südzipfel. An der östlichen Kante gibt es ebenfalls Wald. Nun sind eine Kornkammer und ein Marktplatz zu errichten, Bauern sorgen für Nahrungsüberschuß. In der Bronzezeit schließlich können die ersten besseren Militäreinheiten durch die kleine Felsnische nach Westen ziehen, um die kanaanitischen Bogenschützen und Knüppelschläger zu vertreiben. Dann folgen ein paar Dorfbewohner, um das Gold- und das Steinvorkommen abzutragen. Die Priester bekommen im Tempel eine gute Ausbildung, für Katapulte und Legionen ist nun ebenfalls Zeit.

Weiter im Westen lagert noch mehr Gold, doch vor dem Abbau sollte eine Kampftruppe die Kanaaniter am Flußufer entfernen. Jetzt ist die Armee, ergänzt durch berittene Bogenschützen und Kriegselefanten, stark genug, um über den Fluß vorzudringen.



Die Priester gehen vor und überzeugen die Abwehrtürme



Bei der Zerstörung des Regierungsgebäudes halten sich die Priester zurück

Es wimmelt dort von Abwehrtürmen, eine Horde Priester überzeugt sie. Außerdem sind die militärischen Gebäude zu bekehren. Durch die schmalen Felsdurchgänge müssen die Einheiten einzeln durchgelotst werden. In der nördlichsten Ecke befindet sich das gesuchte Regierungsgebäude, geschützt durch Mauern und drei Türme. Sind die Türme bekehrt, werden die Mauern eingerissen, um das Regierungsgebäude zu zerstören.

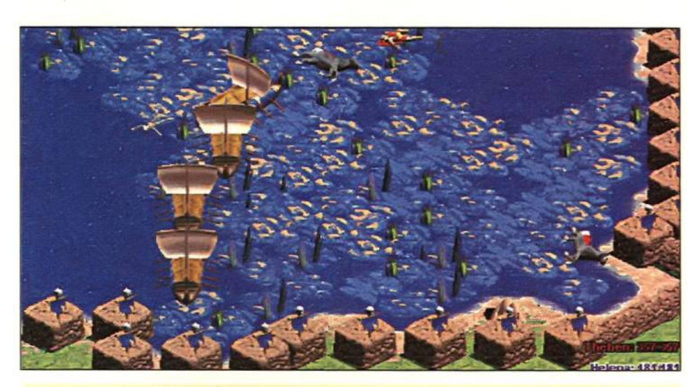
Die Griechen

1. Wettbewerb um Ackerland

Die Griechen starten im Südwesten der Karte und gehen ein Stück gen Norden, um dann einen Bogen in die östlichste Ecke der Karte zu schlagen. Dort finden sie ein fischreiches Gewässer, das den ersten Nahrungsmittelbedarf decken kann. Die Kämpfer bewachen den Durchgang, dann werden ein Dorfzentrum, zwei Häuser und ein Hafen gebaut. Die Bäume liefern Holz für sechs bis sieben Fischerboote und eine Kaserne. Nun ist es Zeit für den Wechsel in die Jungsteinzeit, denn schnell tauchen die gegnerischen Knüppelschläger und Bogenschützen auf, und es gilt, besser ausgerüstet zu sein. Man expandiert nach Süden, um eine Lagergrube bei den Wäldern, eine Bogenschießanlage und einen Stall zu bauen. Viele Dorfbewohner und Militäreinheiten sind nun zu produzieren, desgleichen Mauern, hinter denen die Bogenschützen lauern, um die



Mit vereinten Kräften geht vieles leichter



Eine gute Verteidigung ist alles

Feinde schon von weitem zu erlegen. Dann zieht eine Truppe ein Stück nach Süden und zerstört den Turm der Tyrrhener, der ein Steinvorkommen bewacht.

Neben den Beerenbüschen macht sich eine Kornkammer gut, und die Holzfäller (soweit genug Holz vorhanden) mutieren zu Steinhauern und Sammlern. Vorsichtshalber bleiben einige Militäreinheiten an ihrer Seite. Bald beschützen eigene Verteidigungstürme sowohl das alte Dorfzentrum als auch das neue Land. Auch hier werden Mauern gezogen, damit das Volk halbwegs ungestört zur militärischen Übermacht voranschreiten kann. Die im Süden sitzenden Tyrrhener sind auszulöschen, damit dort Ruhe herrscht. Sind die Griechen militärisch überlegen, rücken sie nach Westen vor, um auch den letzten Feind zu vertreiben. Die zu zerstörenden Bauernhöfe werden von mehreren Türmen verteidigt, und auch sonst ist jede Menge Militär präsent. Es ist ratsam, die Dorfbevölkerung zu töten, da sie immer wieder ihre Bauernhöfe aufbaut. Sobald man in den Besitz von 5 Bauernhöfen gekommen ist, gilt diese Mission als gewonnen.

2. Die Zitadelle

Schnell werden jede Menge Dorfbewohner ins Leben gerufen und zum Sammeln und Holzhacken abkommandiert. Einer der ersten Männer geht an der Ostseite nach Norden und errichtet an der Furt eine Mauer, die zuvor in der Kornkammer erfunden wurde. Dahinter postieren sich Bogenschützen für die Verteidigung. Es ist nun in die Bronzezeit voranzuschreiten.

An der südlichen Westküste entstehen ein Hafen, eine Flotte Erkundungsschiffe und ein Transportschiff. Ein paar Arbeiter schippern auf die westliche Insel, um den einzigen Steinhaufen abzutragen. Die Steine dürfen nicht verschwendet werden. Nun säubern die verbesserten Kriegsschiffe das Gewässer nördlich der Heimatinsel. Die Furt hinter der Mauer führt zu einer Insel mit einem Goldvorkommen, das ein gegnerischer Turm bewacht. Die Schiffe beseitigen ihn. Sind die Steinhauer fertig sind, werden sie per Fähre auf die neu eroberte Insel geschafft, um Gold abzubauen. Außerdem entstehen hier ein oder zwei Waffenschmieden und Ställe. Jetzt ist Zeit für eine große Kavallerie, die ins feindliche Dorf reitet, um das gegnerische Militär auszumerzen.

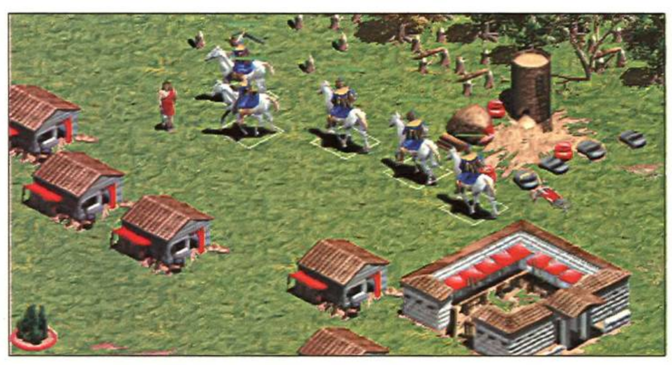
Dann rücken die Steinwerfer vor und zerstören alle Türme, und die Goldgräber errichten an der Ruine in der hintersten Ecke beidseitig einen Turm.

3. Die ionische Expansion

Am Anfang ist für eine große Population gesorgt, die schnell in die Bronzezeit voranschreitet. Im Nordwesten wird der Steinhaufen abgebaut. Eine Flotte Galeeren zerstört die Türme auf der Insel in der Mitte. Weiter nördlich finden sich kleine Inseln mit Goldminen. Hier wird eine Lagergrube gebaut und zur Sicherheit ein paar Türme. Auch die Kriegsschiffe bleiben in der Nähe.

In der Eisenzeit werden Alchimie und Ballistik erfunden, ebenso Kriegsschiffe und Türme. Das Land der Ionier im Nordosten wird von vielen Kriegsschiffen bewacht. Während der Seeschlacht sollten die Schiffe die gegnerische Flotte zu den Goldmineninseln treiben, denn dort bekommen sie erstens durch die Türme Rückendeckung und zweitens viele willige Hände für die Reparatur.

Dann bringt ein Transportschiff ein paar Arbeiter mit Begleitschutz nach Norden. Nordwestlich der Ionier liegt eine unbewohnte Insel, auf der die Dorfbewohner einen zweiten Stützpunkt mit Waffenschmiede, Stall, Akademie und Verteidigungstürmen errichten. Letztere können auch die feindlichen Türme am anderen Ufer angreifen . An dieser Ecke der Ionier befindet sich auch der Platz, auf dem das Regierungsgebäude zu stehen kommt. Da er von fünf Türmen und vielen Landeinheiten und Kriegsschiffen bewacht wird, sind jede Menge Phalanxen, schwere Kavallerie und Katapulte zu produzieren.



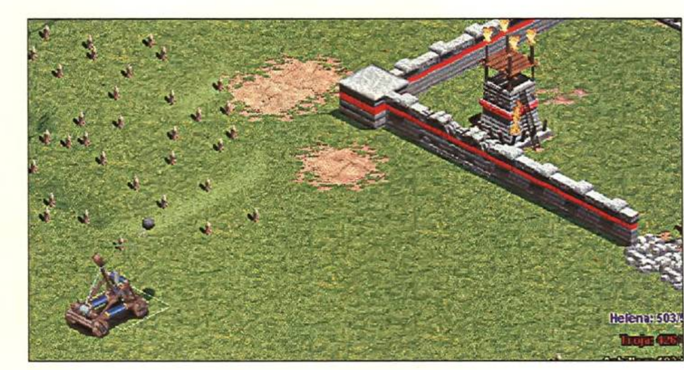
Rücksichtslos mäht die griechische Kavallerie die Feinde nieder



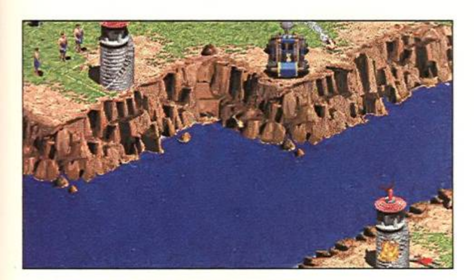
Gut beschützt können die Athener auf den kleinen Inseln das Gold abtragen



Erste Hilfe entscheidet häufig über Leben und Tod



Die Steinwerfer haben glücklicherweise eine große Reichweite



Ein paar Türme der Ionier kann man bereits gefahrlos vom anderen Ufer zerstören

Phalanxen und Kavallerie laufen am feindlichen Ufer ins Landesinnere und metzeln das ionische Militär nieder. Haben schließlich die Katapulte die Wachtürme zerstört, wird das Regierungsgebäude gebaut.

4. Der trojanische Krieg

Die Männer machen sich an ihre Aufgaben und vermehren sich. Am Hafen entstehen ein Turm und viele Galeeren, an der Nordspitze ein Fischereihafen. Er wird ebenfalls durch einen Turm geschützt. Die Bogenschützen schirmen gegen feindliche Marine ab. Nachdem die ersten Übergriffe erfolgreich abgewehrt sind, fahren ein paar Galeeren zu der südlichen Insel mit dem Goldhaufen und erschießen die Löwen.

Dann bauen ein paar Arbeiter Gold ab. Die Heimat erhält weitere Türme und eine große Flotte. Nun erfolgt der Angriff auf den gegnerischen Hafen, auch diverse Einheiten fallen den Schiffen zum Opfer.

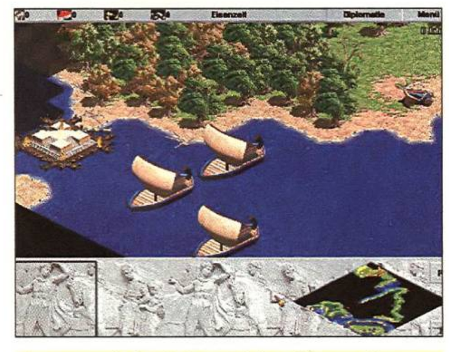
Mit etwas Glück ist Hektor bereits dabei. Ein paar Priester, Hopliten und Dorfbewohner landen am Südzipfel der Insel, wenn kein weiteres Heer mehr am Leben ist. Schnell entsteht eine Verteidigung aus Mauer und Turm, zeitgleich eine Waffenschmiede, eine Akademie und ein Stall. Die Kavallerie lockt die Gegner an, schließlich rücken die Steinwerfer vor, die aus der Entfernung die feindlichen Türme zerstören.

5. Ich werde mich rächen

Möglichst viele Einheiten laufen nach unten, an den Felsenklippen vorbei und springen ins Transportschiff.

Etwas weiter südlich werden sie an einer Waldlichtung abgesetzt und rennen an den Feinden vorbei nach Osten, wo wieder ein Transporter wartet und sie am anderen Ufer absetzt. Hier befindet sich die eigene Armee.

Ein Reiter läßt sich am feindlichen Ufer absetzen, geht auf die Ballisten los und ignoriert die anderen Einheiten und Türme. So erkundet er den westlichen Teil und verfährt wie gehabt. Stirbt er, wird ein weiterer Reiter geschickt, bis keine Ballisten mehr vorhanden sind. Dann rücken die berittenen Bogenschützen nach, um die verbesserten Bogenschützen zu erledigen. Es folgen die Katapulte und Ballisten und beseitigen die Türme, schließlich ist der Hafen an der Reihe.



Der gegnerische Hafen muß beseitigt werden

Die Kriegsschiffe der Minoer können die Priester ergattern. Dann landen die ersten Landeinheiten im Nordwesten, die als erstes die beweglichen Einheiten beseitigen. Vorrangige Ziele auf dem Weg zum Tempel sind Bogenschützen und Priester. Katapulte und Ballisten kommen nach, um sich um die Türme zu kümmern. Mit den verbliebenen Einheiten aus dem Heimatdorf schaffen die Griechen eine Übermacht und gelangen zum Ziel.

6. Die Belagerung Athens

Sämtliche Einheiten werden hinter der Mauer in Sicherheit gebracht, dann fallen die letzten Bäume in Athen der Axt zum Opfer. Ein Transportschiff bringt die meisten Arbeiter nach Übersee, wo sie auf Inseln Steine und Holz abbauen.



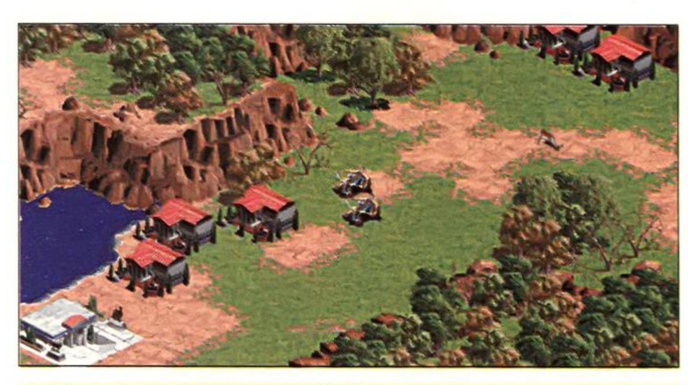
Die Galeeren üben ihre Schießkunst an den wehrlosen Löwen



Auf der Flucht können nur die Schnellsten überleben

Age of Empires


Auf den Inseln befinden sich viele Rohstoffe


Auf den Ruinen entsteht ein neues Dorf

Gold erhält man durch Holzhandel mit den gelben Spartanern. Neue Türme helfen die Mauern der Stadt zu sichern. Hinter den Mauern greifen Bogenschützen und Priester in den Kampf ein, Arbeiter reparieren die Schutzanlagen. Phalanxen fangen sofort einbrechende Einheiten ab. Wenn die Angriffe abflauen, verfügt der Feind nicht mehr über viele Einheiten.

Ist er bereits weit zurückgedrängt, geht eine Gruppe aus Phalanxen und Zenturios in den Westen, um die dortigen Einheiten in Besitz zu nehmen.

7. Marsch des Xenophon

Vier Phalanxen gehen nach Nordwesten und kämpfen gegen zwei Löwen. Der Priester folgt, und gemeinsam bewegen sie sich langsam vorwärts. Jede feindliche Einheit wird bekehrt. Sind alle roten Einheiten umgestimmt, kommen die restlichen nach. Die Ballisten zerstören die Gebäude, und die Arbeiter errichten Häuser, eine Lagergrube und einen Hafen.

Zwei Triremen bearbeiten die Perser vom Wasser aus, dann landen einige Einheiten, der Priester und die Ballisten dort. Nach dem Krieg bauen einige Arbeiter das Gold ab und errichten eine Waffenschmiede. Der Priester begibt sich mit einer Eskorte in den Korridor und bekehrt alles, was er hinter der Mauer gefahrlos erreichen kann. Die Katapulte zerstören die Mauer. Am Ende des Korridors treffen die Griechen auf Perser mit geringer Gegenwehr.


Die wichtigen Dinge haben die Perser gut geschützt

Im Westen grenzt eine Mauer nebst Turm das Gebiet der orangefarbenen Perser ab. Hier brechen die Griechen durch und verfahren wie gehabt, bis sie zum eingemauerten Tempel kommen.

Hier ist die Gegenwehr massiver, also rücken die restlichen Einheiten nach. Katapulte und Ballisten bearbeiten die Türme. Direkt hinter dem Tempel befindet sich das Artefakt in einer Ummauerung. Nun entstehen ein Hafen und ein Transportschiff, um das Artefakt zum Regierungsgebäude zu befördern.

8. Das Weltwunder

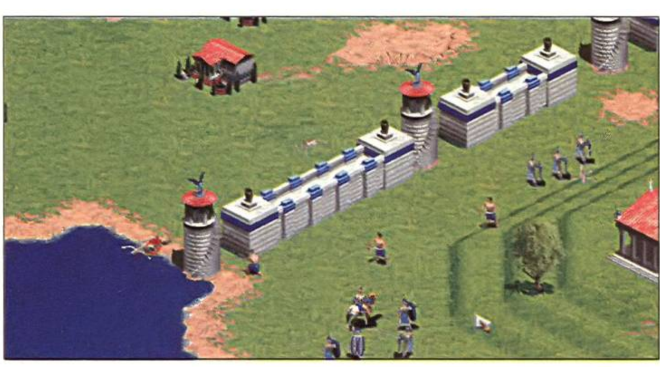
Zwei Waffenschmieden produzieren Katapulte, die meisten Arbeiter hacken dafür Holz. Schnell gehen einige Einheiten und die ersten beiden Katapulte nach Westen und attackieren dort die Türme. Hat die Mauer ein Loch, stellen die Einheiten den Bogenschützen innerhalb der Befestigung nach. Dann wird das Weltwunder zerstört. Hinter ihm liegt eine Goldmine, die abgebaut werden kann.

Dann geht es zurück zum Dorf. Inzwischen wurden zwei Türme im Norden errichtet. Fünf Katapulte fahren nach Osten, wo das zweite Weltwunder im Bau ist. Zuerst ist der Turm an der Ecke zu beseitigen, danach die anderen. Im Süden wird ein Loch in die Mauer geschossen, das alle Katapulte nebeneinander durchläßt. Sie beschießen das Weltwunder. Die angreifenden Einheiten sind nach Möglichkeit schon vor den Katapulten abzufangen.

Die Babylonier

1. Der weise Mann

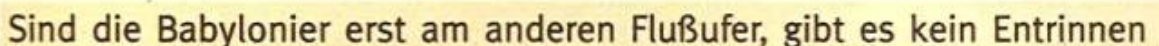
Der Priester zieht den Fluß hinauf und überquert ihn. Er wandert nach Nordosten, bis er auf die Akkadier stößt. Er überredet einen der Arbeiter und läßt ihn ein Dorfzentrum errichten. Auch die anderen Arbeiter werden bekehrt und zum Holzfällen und Nahrungsammeln geschickt. Eine Kaserne, Wohnhäuser und ein Kornspeicher entstehen, außerdem eine Mauer am Flußübergang sowie ein bis zwei Wachtürme.


Bei den Versuchen, die Stadt zu erstürmen, wird der Gegner geschwächt


Das erste Weltwunder verlangt schnelles Handeln







Sind die Babylonier erst am anderen Flußufer, gibt es kein Entrinnen



Der Priester muß das Transportschiff bekehren

Am Südufer findet sich ein kleiner Goldvorrat, im Süden ist der Hafen durch Kriegsschiffe zu sichern. Nun lassen sich einige Arbeiter, Priester und Krieger auf der anderen Seite nieder. Bei den Gold- und Steinanhäufungen errichten sie zwei Türme, eine Lagergrube, eine Waffenschmiede, einen Tempel und einen Stall. Das ist die Grundlage für die Vernichtung der Elamer. Die Akkadier sind schnell ausgelöscht.

2. Das Tal des Tigris

Fischerboote sorgen für die Nahrung und Erkundungsschiffe für den Frieden. So muß viel Holz gehauen werden. Sind die ersten Angriffe abgewehrt, fahren die Kriegsschiffe einmal um die Insel im Osten herum und töten alle roten Axtkämpfer. Dann setzen einige Landeinheiten hinüber, um die restlichen zu erledigen.

Wenn die Insel eingenommen und gesichert ist, bauen einige Arbeiter das Gold ab, um in die Eisenzeit zu kommen. Der erste der beiden Schätze wird mit dem Transportschiff zum Dorfzentrum gebracht. Wenn die Schiffe bestmöglich ausgerüstet sind, fahren sie in den Westen, wo sich die Akkadier niedergelassen haben, und zerstören den Hafen. Dann richten sie weitere Verwüstungen an, und die Landeinheiten und Katapulte erledigen den Rest. Dasselbe geschieht mit den braunen Elamern, die den zweiten Schatz verbergen.

3. Verloren

Der Priester geht allein zur Nordspitze der Insel. Am gegenüberliegenden Ufer entdeckt er feindliche Bogenschützen und einen Priester. Er überzeugt seinen Kollegen. Dieser wird sogleich von seinen Bogenschützen angegriffen. Er versucht jedoch, das Transportschiff zu bekehren. Wenn es ihm mißlingt, begeben sich die feindlichen Schützen ins Schiff. Nun muß der alte Priester das Schiff bekehren, denn sonst ist das Spiel so gut wie verloren. Gelingt es ihm, holt er die Bogenschützen nach, die die feindlichen Einheiten nach ihrer Landung erledigen. Schließlich sucht die ganze Meute per Transportschiff eine neue Heimat. Im Norden liegt eine unbewohnte Insel mit allen Ressourcen.

Der Priester schippert nach Südosten. Ganz im Osten befindet sich eine Bucht, an deren südlichem Ende er landet und über das Wasser hinweg einen Arbeiter überzeugt. Der Bekehrte muß schnell auf das Schiff eilen. In der neuen Heimat errichtet er ein Dorfzentrum, Häuser, eine Waffenschmiede für die Türme der Hethiter und alles andere. Mit den Katapulten ist der feindliche Hafen zu zerstören, damit eine eigene Flotte entstehen kann, welche die Uferzonen der Feinde bearbeitet. Ist das getan, setzt eine kleine Streitmacht samt Priestern über und erledigt den Rest.

4. Ich werde zurückkommen

Die Babylonier laufen nach Süden, wo ein Transportschiff wartet. Fünf Einheiten können an Bord gehen, mit etwas Glück sind drei Arbeiter dabei. Die restlichen ergeben sich ihrem Schicksal.

Das Boot fährt nach Osten. Dort findet sich ein unbewohntes, reiches Land, wo die Babylonier einen neuen Staat errichten. Sobald die Eisenzeit erreicht, das Land gesichert und eine schlagkräftige



Die Insel im Osten bietet Gold und den ersten Schatz



Hier finden die Babylonier eine neue Heimat



Im Süden wartet bereits das Fluchtschiff

Age of Empires



Der rot markierte Weg ist der sicherste, um zum Tempel zu gelangen



Ist die Mauer im Norden fertig, sind die Chaldäer unter Kontrolle



Während die Katapulte den Rest erledigen, wird eine Flotte zu den Assyrern geschickt

Flotte errichtet ist, werden die Angriffe zur Rückeroberung des Landes koordiniert. Sind die Küstenregionen von der Flotte erst einmal leergeräumt, steht einer zügigen Invasion nichts mehr im Wege.

5. Die große Jagd

Die Axtkämpfer erlegen ein paar Löwen und treffen dann auf Bogenschützen, die sich ihnen anschließen. Vereinzelte Gegner sind schnell erledigt. Als zwei Kundschafter dazustoßen, werden sie vorgeschickt, um das Gebiet zu erkunden. Bald steht die Gruppe vor einem Haufen Türme. So schnell sie kann, rennt sie durch die Turmreihen. Eine Horde Reiter schließt sich an. Zusammen gelangen sie an eine Barriere aus Türmen. Schnellstmöglich müssen sie hier durchkommen. Im Süden will eine Schar Priester ein paar Einheiten abwerben, also heißt es schnell in das wartende Transportschiff springen. Sie schippern in den tiefsten Osten, wo sie einige Priester finden. Im Sumpfgebiet liegen noch zwei Transportschiffe.

Nun fahren alle zur Insel im Norden und legen im Nordwesten an. Während die schnellen Einheiten den Weg nach oben nehmen, finden die Priester von unten neue Anhänger. Ist das Artefakt erreicht, haben die Babylonier den Sieg davongetragen.

6. Die Karawane

Zuerst machen die Bogenschützen sich allein auf den Weg und biegen gleich rechts ab. Gegnerische Einheiten werden sofort eliminiert. Im Osten kommen sie an ein Gewässer, das sie im Süden, nachdem sie ein Rudel Löwen erledigt haben, überschreiten. Dann wird das Artefakt nachgeholt. Jenseits des Gewässers werden die Elamer vernichtet, wobei die Bogenschützen darauf achten, daß sie immer alle dasselbe Ziel angreifen. Nun gehen sie weiter nach Norden, und das Artefakt bleibt zurück.



Im Norden liegt die Insel mit dem Artefakt

Schon bald stoßen sie auf einige Kriegselefanten. Sie locken sie flink in Richtung Westen und setzen sich schnell wieder ab. Die Schützen gehen weiter nördlich an der Mauer des Gegners entlang nach Westen, wo auch der Zieltempel steht. Sind hier keine Gegner mehr zu orten, wird das Artefakt nachgeholt und in den sicheren Tempel gebracht.

7. Die Herrscher am Euphrat

Die Babylonier errichten im Norden zwei Abwehrtürme. Sind die ersten Angriffe abgewehrt, bauen sie eine Mauer zwischen dem ihren und dem chaldäischen Gebiet.

So sichern sie sich die Goldreservoire im Nordosten. Nun ist eine starke Flotte an der Reihe, ebenso ein oder zwei Türme in Küstennähe. Dann beginnen die Babylonier mit der Aufrüstung. Die Plazierung der Türme ist sorgfältig zu überlegen. Auch das Gold sollte nicht sinnlos vergeudet werden. Nun werden die Chaldäer in permanenten Grenzkriegen mürbe gemacht, so daß ihr Volk bald vernichtet ist.

Dann fährt die hochgerüstete Flotte Richtung Westen zu den Assyrern. Alles in erreichbarer Nähe wird eliminiert. Der Steinvorrat des Gegners scheint unerschöpflich, so ist Gold für Katapulte aufzubewahren, die sich, im Schutz von einfachen Landeinheiten, um die Türme kümmern.

8. Ninive

Die Babylonier erhöhen die Effektivität der Priester und bilden einen aus, der mit einem Transportschiff nach Westen fährt, wo der gelbe Feind wohnt. Er geht an der bewaldeten Küste nach Norden. Der erste Dorfbewohner wird bekehrt und ins Transportschiff verfrachtet, das die beiden wieder zurückbringt. Dort entsteht ein Dorfzentrum , aus dem dann ein großes Arbeitervolk hervorgeht. Derweil wird die Flotte aufgerüstet, denn die Feinde greifen permanent über den Seeweg an. Gold- und Steinvorkommen sind bald



Von der Kolonie im Nordosten aus werden Schiffe zum Gegner entsandt



Ein beschauliches Dorf bildet den Grundstein zum Glanze Babylons



Das gegnerische Weltwunder befindet sich inmitten einer riesigen Streitmacht

erschöpft, also fahren zwei Dorfbewohner in Transportschiffen, eskortiert von Kriegsschiffen, nach Nordosten. Hier bietet eine kleine Insel neue Rohstoffe. Die Türme leisten nur wenig Gegenwehr, und eine neue Kolonie nebst Dorfzentrum, Lagergrube, Hafen und Waffenschmiede wird gegründet.

Von hier aus fahren immer wieder Flotten zum Gegner, um die Küstengebiete für eine Anlandung freizumachen. Ein weiteres Rohstoffvorkommen liegt auf einer kleinen Insel im Nordwesten. Die Flotten werden zu Kriegsschiffen weiterentwickelt und die Transportschiffe ebenfalls aufgestockt.

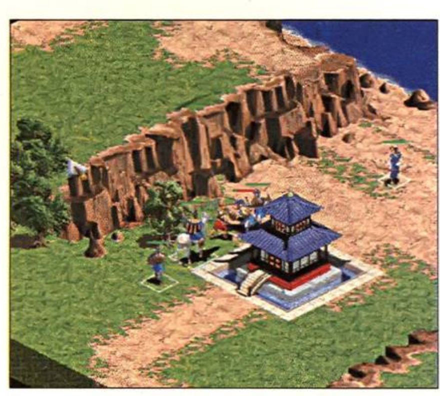
Spätestens wenn das Weltwunder fertiggestellt ist, sollten die ersten babylonischen Einheiten erstmals anlanden. Die besten Einheiten sind Kriegselefanten, Elefantenschützen, Katapulte und Priester. Billige Einheiten können das Feuer auf sich



ziehen. Die Priester im Hintergrund sorgen für Nachschub. Wenn die Zeit knapp wird, muß die volle Konzentration der Zerstörung des Weltwunders gelten.

Yamato

1. Meuchelmörder



Der Anführer der Izumo ist schnell ausfindig gemacht

Der Reiter, der Bogenschütze und die drei Breitschwertkämpfer bewegen sich Richtung Südosten am Fluß entlang. Hier bekämpfen sie einige Löwen, wobei sich die Nahkämpfer vor den Bogenschützen stellen, der dann den Löwen angreift. So geht die Truppe voran, bis sie über den Fluß schreiten kann. Nun geht es wieder nördlich am Flußufer entlang. Der Turm wird ignoriert. Hinter einem Wäldchen, am Hafen vorbei, erscheint links ein Tempel.

Daneben patrouilliert der gesuchte Bösewicht. Er nennt sich Xerxes und ist durch vereinten Angriff schnell besiegt.

2. Von einer Insel zur nächsten

Mit allen Einheiten im Transportschiff bewegen sich die Schatzsucher nach Norden. Hier finden sie auf einer kleinen Insel den ersten Schatz. Die drei Bogenschützen, die ihn bewachen, werden von



Wenn die Schiffe sich an die richtige Route halten, haben sie wenig Ärger mit Kriegsschiffen

den Schiffen erledigt. Dann fahren sie nach Südosten, an der Küste der ersten Insel vorbei, zur nächsten, wo sie ungehindert den zweiten Schatz aufladen können. Auf einer Insel etwas weiter südlich befindet sich der dritte Schatz, der ebenfalls von Bogenschützen bewacht wird. Diese fallen den Landeinheiten zum Opfer.

Der vierte Schatz steht westlich dieser Insel, hier müssen die Einheiten schnell agieren, da der feindliche Hafen sehr nahe ist. Dann geht es nach Norden, wo eine weitere Insel mit einer Steilküste liegt. Diese Küste fahren die Boote Richtung Westen entlang, bis zum äußersten Rand, und erledigen unterwegs alle Bogenschützen. Dort laden sie die Landeinheiten ab, die sowohl auf der Insel im Norden als auch im Südwesten die fehlenden Schätze erbeuten können. Die kostbaren Stücke brauchen nur noch zurück zur Heimatinsel gefahren zu werden.

3. Der Raub des Artefakts

Im Süden sichern die Yamato ihre Stadt mit einem Turm, errichten einen Hafen und rüsten eine Flotte hoch. Während in der Stadt die alltäglichen Dinge verrichtet werden, gehen einige Arbeiter nach Nordwesten und finden einen kleinen Goldhaufen, den sie mit ein bis zwei Schiffen

Age of Empires

und einem Turm sichern. Wenn der Haufen abgetragen ist, sollte ein Katapult nachrücken, um die Türme, die weiter im Norden stehen, zu beseitigen. Hier finden die Arbeiter auch ein Goldreservoir. Nachdem auch dieses leer ist, ziehen sie weiter nach Norden und entdecken ein Steinlager. Östlich davon befindet sich ein gewaltiges Goldvorkommen, das mit zwei Türmen gesichert wird.



Das Artefakt ist sehr gut gesichert

Währenddessen dezimieren immer wieder Schiffe an der Küste Richtung Süden die dortigen Gegner. Dann zerstören die schweren Kriegsschiffe die Türme und Einheiten auf der Insel in der Mitte. Im Süden gelangen einige Einheiten über den Steg auf die Insel, denn die Schiffe haben die Mauer niedergerissen. Hier finden sie das gesuchte Artefakt.

4. Der Gebirgstempel

Zunächst entwickeln sich die Yamato wie gehabt. Der Raum ist jedoch begrenzt, da sie sich nicht jenseits der beiden Türme ausbreiten sollten, ehe die Kibi vernichtet wurden. Das ist auch das erste Ziel der Yamato, denn im Kibi-Gebiet liegen die Goldreserven.

Auch auf einer Insel im Westen können die Yamato Gold abbauen. Dann entsteht eine starke Flotte, die zuerst gegen die gelben und etwas später gegen die braunen Kibi im Nordosten entsandt wird. Auch bei den braunen Kibi gibt es Gold und Steine, die sich abbauen lassen, sobald das Gebiet gesichert ist. Nun können sich die Yamato endlich um ihren Erzfeind, die Izumo, kümmern. Mit den schweren Kriegsschiffen beseitigen sie entlang der Steilküste sämtliche Türme und so viele Gegner wie möglich. Sobald der untere Abschnitt des Bergs leergefegt ist, können andere Einheiten im Westen anlanden. Darunter sollten zumindest zwei Katapulte sein, um gegen weitere Türme, die etwas höher auf dem Berg liegen, anzugehen. Für die gegnerischen Einheiten sind schwere berittene Bogenschützen die beste Waffe. So arbeiten die Einheiten sich immer weiter nach oben, bis sie vor dem Tempel stehen, wo ihr erstes Ziel die Priester sind.

Danach kümmern sie sich um die Bogenschützen, und schließlich rücken die Katapulte nach, um die Türme und den Tempel zu zerstören. Währenddessen errichten ein paar Arbeiter einen eigenen Tempel.

5. Die Todesschlucht

Der Weg führt am oberen Rand des Landes entlang, bis die Einheiten im Norden auf zwei Türme stoßen. Hier erledigen sie schnellstmöglich die beweglichen Einheiten und laufen an den Türmen vorbei nach Westen. Kurz vor der Küste schalten sie wieder einige Gegner aus und ziehen die Küste entlang bis zur Mauer. Während einige Einheiten ein Loch hineinschlagen, kümmern sich die übrigen um die anrückenden Feinde. Nun schlüpfen ein paar durchs Loch und entdecken zwei Transportschiffe, die die Verbliebenen aufnehmen und nach Westen zu der Insel mit den blauen Fahnen bringen. Dort wartet Nachschub.



Haben die Priester die Einheiten geheilt, fahren die beiden Katapulte mit den Transportschiffen zur angrenzenden Insel im Nordwesten. Sie bewegen sich ein wenig ins Landesinnere und versuchen, den nächsten Turm zu beseitigen und soviel Schaden wie möglich anzurichten, bevor sie zerstört werden. Anschließend wird immer ein Bogenschütze, nach Möglichkeit ein berittener, in ein Transportschiff gesetzt und zur Insel gefahren. Dort zerstört er soviel wie möglich und kehrt ins Boot zurück, um sich auf der Heimatinsel heilen zu lassen.

Diese Prozedur ist permanent zu wiederholen. Die feindlichen Einheiten am Südzipfel der Insel beschießt man von der Nordecke aus. Wenn die gegnerischen Phalanxen vernichtet sind, fährt eine Gruppe von neun Einheiten auf die Insel, erledigt den Rest und bringt das Artefakt auf die Insel mit den Fahnen.

6. Die Unterdrückung

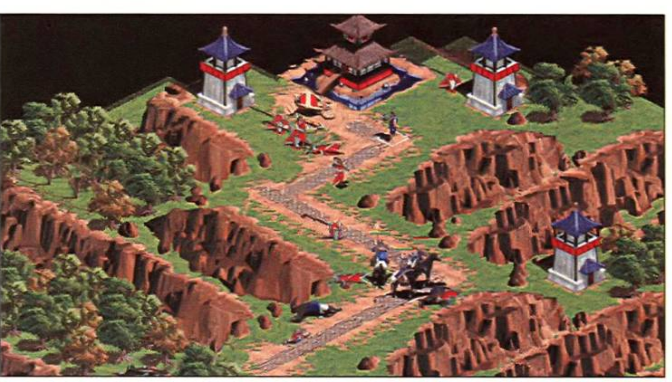
Die Yamato produzieren noch einen Dorfbewohner und begeben sich dann nach Norden bis an die Küste. Hier errichten sie einen Hafen und ein Transportschiff. Damit begeben sich die fünf Arbeiter in den Südwesten zu einer Steilküste, die sie bis zum Rand umfahren, um von dort aus soweit wie möglich nach Südwesten zu segeln. An der Landzunge steigen sie aus und wandern weiter südwestlich bis in die Ecke und um das Gewässer herum. An dem von der Steilküste umschlossenen Platz errichten sie ein neues Dorf, das



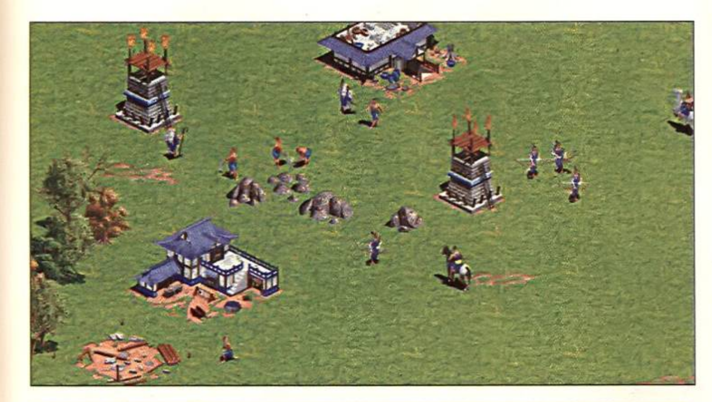
Die Ostküste ist extrem gut zu sichern

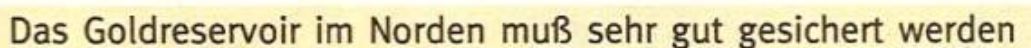


Im Gebiet der Kibi liegt wichtiges Gold



Der Tempel auf dem Gipfel des heiligen Berges





Das Goldreservoir im Norden muß sehr gut gesichert werden



Die beste Waffe im Kampf gegen die Silla sind schwere berittene Bogenschützen

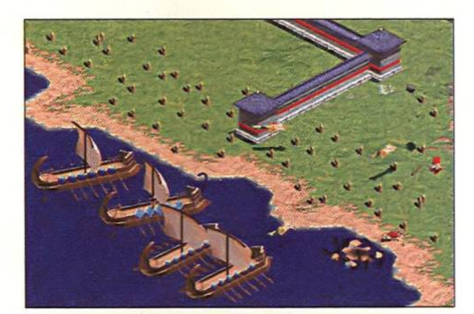
alte Zentrum wird beseitigt. Auf keinen Fall werden die Yamato die Tributforderungen erfüllen.

Weiter oben gibt es Steine, die für die Türme benötigt werden. Auf dem gesamten zugänglichen Gebiet darf nicht ein Baum stehenbleiben. In der Bronzezeit wird nach Gold gesucht. Im Hafen an der Ostküste legt ein Transportschiff mit vier Bogenschützen und einem Arbeiter ab und fährt nach Norden bis zum Zipfel der eigenen Insel, dann nach Nordwesten. Hier wird eine kleine Insel von Löwen bevölkert. Um sie kümmern sich die Bogenschützen, und der Arbeiter errichtet eine Lagergrube nebst Turm. Weitere Arbeiter treffen ein, um Gold und Holz abzubauen und eine schlagkräftige Flotte hochzurüsten.

Die Schiffe fahren an der Südküste Kyushus entlang, zerstören die dort liegenden Kriegsschiffe und den Hafen und sind dann in Reichweite des gesuchten Regierungsgebäudes.

7. Ein Freund in Not

Die bei den Paekche stationierten Axtkämpfer kümmern sich im Nordwesten in dem ummauerten Gebiet um die zwei feindlichen Katapulte. Die Schwertkämpfer, die der Paekchestadt am nächsten sind, werden ebenfalls dorthin geschickt, um die restlichen Silla zu töten. Im Norden der Stadt halten sie Wache. Sobald die Paekche sicher sind, gehen die Yamato ihrem Tagewerk nach. An der unteren Stadtgrenze befindet sich ein kleines Goldreservoir. Die Yamato errichten an ihrer Nordgrenze einige Türme. Ist der erste Goldhaufen verbraucht, finden die Arbeiter im Norden ein neues Vorkommen. Katapulte räumen die beiden Türme, die es bewachen, aus dem Weg.



Mit einer starken Flotte kann das Ziel zerstört werden

Die Yamato bauen nun selber drei bis vier Türme rund ums Goldlager, dazu eine Lagergrube. Nun steht der Aufrüstung nichts mehr im Weg. Die effektivste Waffe sind schwere berittene Bogenschützen. Sie streifen durch das Land im Norden und beseitigen die beweglichen Einheiten des Gegners, damit die Katapulte ungehindert die Türme niedermachen können. So dringen sie unaufhaltsam weiter ins Land des Gegners ein, der sich bald nur noch sporadisch verteidigt.

8. Die Invasion der Tang

Schnell bauen die Arbeiter im Süden Steine ab. Dann entstehen an den Furten jeweils zwei Türme, um ein Übergreifen der Tang zu verhindern.

Die Yamato konzentrieren sich nun darauf, in die Eisenzeit vorzurücken. Derweil sind die Goldreserven erschöpft, die ersten Einheiten überqueren im Süden den Fluß und erkämpfen sich das unterste Plateau, auf dem es wieder Gold und Steine gibt. Die dortige Furt wird erneut mit zwei Türmen gesichert. Die Türme der Tang attackiert man am besten mit Katapulten. Nun kommt es immer wieder zu Übergriffen von Katapulten und Ballisten. Diese werden von Reitern vernichtet, die schnell bei den Einheiten sind. Wenn auch diese Rohstoffquelle versiegt ist, ziehen die Yamato in der mittleren Ebene nach Norden zu einer zweiten Furt. Noch weiter nördlich gelangen sie zu einem Hochplateau, an dem an einer Furt die stärksten Einheiten der Tang lagern. Daher gehen sie vorsichtig zu Werke, und die Priester heilen die im Kampf verwundeten Einheiten.



In der mittleren Ebene gibt es jede Menge Rohstoffe

Wenn die Furten mit Türmen gesichert sind, rücken immer wieder berittene Einheiten in das Gebiet der Tang vor, um die dortigen Katapulte und Waffenschmieden zu zerstören. Sind die Reihen des Gegners ausgedünnt, machen sich berittene Einheiten als Vorhut und Katapulte als zerstörendes Element auf den Weg ins Tang-Gebiet. Die Gegenwehr ist nicht mehr allzu stark.



Die Furten werden mit Türmen gesichert

Classic

CLASSIC

MONKEY ISLAND 1: The Secret of Monkey Island



Vor nahezu sieben Jahren wanderte er zum ersten Mal über die Monitore: der junge Mann mit dem zungenbrecherischen Namen Guybrush Threepwood und dem Herzenswunsch, ein bedeutender und vor allem schwerreicher Pirat zu werden. Bis das Karriereziel erreicht ist, sind allerdings einige Abenteuer zu bestehen ...

Besonders knifflige Manöver und die richtigen Antworten auf Fragen der handelnden Charaktere finden sich jeweils am Ende der Beschreibung in runden Klammern.

Melee Island

Eben auf Melee Island angekommen, begibt sich Guybrush Threepwood in die berüchtigte Scumm-Bar. Dort verweist ihn ein Seeräuber am linken Tisch an die überaus wichtigen Piraten im Nebenzimmer (1, 2, 1, 1, 1, 1). Sein Gegenüber enthüllt auch einige Geheimnisse über Gouvernante Harley, die am Ende des Ortes lebt (2, 2, 1, 4). Im Hinterzimmer geben die drei Grog-Trinker Guybrush eine Chance: Wenn er sich in der Kunst des Schwertkampfs, als Dieb und als Schatzsucher bewährt hat, wird er in die Freibeuter-Gilde aufgenommen (2, 1, 2, 3, 6).

Kaum sind diese aufschlußreichen Worte gesprochen, spaziert der Koch aus seiner Küche, um die hungrigen Gäste zu bewirten. Während seiner Abwesenheit nimmt Guybrush Fleisch und Topf an sich. Auf dem Landungssteg bewacht eine Möve einen toten Fisch. Als er auf die vorderste der fünf Planken tritt, flattert der Vogel auf, so daß Guy den Fisch an sich nehmen kann.

Die beiden erbeuteten Lebensmittel wollen noch entsprechend präpariert werden: Er taucht sie kurz in den Kochtopf, bevor er sie einpackt. Zurück auf der Straße, begibt sich der Piraten-Azubi nach rechts ins Städtchen. Gleich hinterm Torbogen liegt eine Gasse, in der Sheriff Shinetop seiner Arbeit nachgeht (3, 2).



In der Scumm-Bar geht es hoch her

Das Plakat an der Hauswand wirbt für einen Zirkus, der irgendwo im Landesinnern ein Gastspiel gibt.

Auf dem Weg dorthin wartet auf der rechten Seite vor dem Durchgang eine Voodoo-Priesterin auf Kunden.

Nach ihrer alles in allem wenig aufschlußreichen Vision läßt sie Guybrush allein in ihrem Haus zurück (2, 1, 1 ,1). Eine gute Gelegenheit, das Gummihuhn abzustauben ...

Vorbei an der Bar und dem Leuchtturmwärter (aus dem Vorspann) führt ein langer Weg ins Innere der Insel. Über die Karte gelangt Guy zu den Artisten, die gerade auf der Suche nach einem Versuchskaninchen für ihr neuestes Kunststück sind (1, 2, 1, 2).



Gummihuhn mit Enterhaken – wer erfindet solche Dinge?

Dank des schützenden Kochtopfs verläuft der Kanonenritt recht glimpflich, und der mutige Testpilot wird mit 472 Goldstücken belohnt.

Endlich Geld für Investitionen! Im Gemischtwarenladen ersteht Guybrush eine Schaufel und das Schwert (1, 2, 1, 1, 2, 1, 3). Natürlich nützt der schönste Säbel nichts, wenn man mit ihm nur in der Luft herumfuchtelt. Aber schließlich gibt es einen Lehrmeister, dessen heruntergekommene Behausung sich im äußersten Südosten der Insel befindet. Auf dem Weg dorthin lauert ein gefährlich aussehender Troll. Er entpuppt sich nach Übergabe des gebratenen Fischs als einer der Programmierer von Monkey Island und läßt den Möchtegern-Piraten passieren (3, 2, 1, Gib roter Hering an Troll). Die Ausbildung verläuft hart, aber herzlich (1, 1, 1, 1, 1, 1):

Mit Hilfe einer Trainings-Maschine lernt Guybrush, sich zu verteidigen. Doch das Wichtigste fehlt noch: Im Duell entscheidet nur messerscharfes Denken über Sieg oder Niederlage. Nach dem Ende der Lektion übt er sich deshalb in der Kunst der verbalen Gefechtsführung. Einige obdachlose Piraten warten nur darauf, herausgefordert zu werden. Jeder Fight beginnt mit den denkwürdigen Worten „Mein Name ist Guybrush Threepwood, du bist des Todes“ (3). Keine Angst, niemandem wird ernsthaft Schaden zugefügt, vielmehr konzentriert sich die Auseinandersetzung auf die Erarbeitung eines möglichst hinterfotzigen Vokabulars. Das geht so: Wann immer ein Gegner eine Beleidigung ausspricht, muß Guy selbst eine möglichst clevere Antwort parat haben (welche Aussagen zueinander passen, steht in der Tabelle). Jedesmal, wenn dem Gegner aufgrund geschickter Beschimpfung ein neues Sprüchlein entfährt, lernt Guybrush es automatisch dazu. So kommt es, daß bis zu dreißig Kämpfe notwendig sind, bis es dem Grünschnabel nicht mehr die Sprache verschlägt. Hier alle Beleidigungen mitsamt den richtigen Antworten (deutsche Version):



Wer läßt sich schon freiwillig aus einer Kanone schießen?

An Deiner Stelle würde ich zur Landratte werden *Hattest Du das nicht vor kurzem getan?*	Ich hatte mal einen Hund. der war klüger als Du *Er muß Dir das Fechten beigebracht haben!*
Du bist kein echter Gegner für mein geschultes Gehirn *Vielleicht solltest Du es mal benutzen!*	Menschen fallen mir zu Füßen. wenn ich komme *Auch bevor sie Deinen Atem riechen?*
Mit meinem Taschentuch werde ich Dein Blut aufwischen *Also hast Du doch den Job als Putze bekommen!*	Trägst Du immer noch Windeln? *Wieso? Die könntest Du viel eher gebrauchen!*
Ich kenne einige Affen. die haben mehr drauf als Du *Aha, also warst Du beim letzten Familientreffen!*	Mein Schwert wird dich aufspießen wie einen Schaschlik *Dann mach nicht damit 'rum wie mit einem Staubwedel!*
Du hast die Manieren eines Bettlers *Ich wollte, daß Du Dich wie zu Hause fühlst!*	Deine Fuchtelei hat doch nichts mit Fechtkunst zu tun *Doch, doch, Du hast sie nur nie gelernt!*
Willst Du hören. wie ich drei Männer zugleich besiegte? *Willst Du mich mit Deinem Geschwafel ermüden?*	Niemand wird mich verlieren sehen. auch Du nicht *Du kannst so schnell davonlaufen?*
Dein Schwert hat schon bessere Zeiten gesehen *Du wirst Deine rostige Klinge nie wieder sehen!*	Meine Narbe im Gesicht stammt aus einem harten Kampf *Aha, mal wieder in der Nase gebohrt?*
Du kämpfst wie ein dummer Bauer *Wie passend, und Du wie eine Kuh!*	Jeder hier kennt Dich doch als unerfahrenen Dummkopf *Zu schade, daß Dich überhaupt keiner kennt!*



Die Trainings-Maschine

Nur der örtliche Krämer kennt den Weg zur Schwertmeisterin (1). Ihm folgt Guy durch das Labyrinth. Es kommt zum Showdown der Schaumschläger. Als Belohnung winkt ein echtes Swordmaster-T-Shirt aus 100 Prozent Baumwolle. Beim Kampf mit Schwertmeisterin Carla sind die folgenden Kombinationen angebracht:



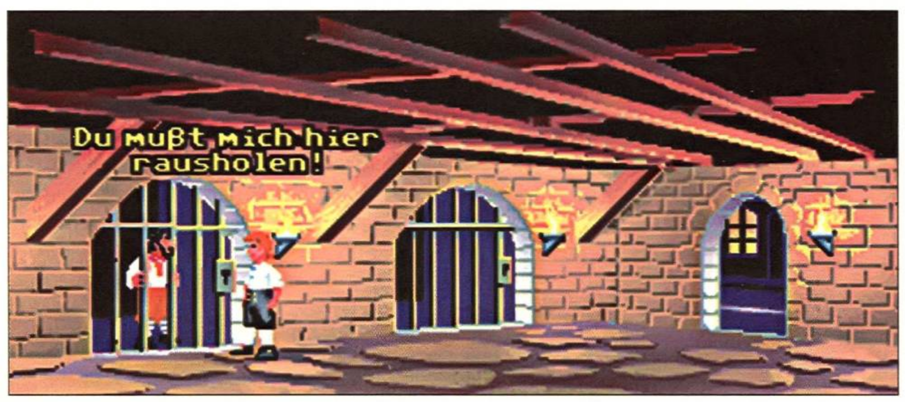
Hast Du eine Idee, wie Du hier lebend davonkommst? *Wieso, die könntest Du viel eher gebrauchen!*	Jetzt weiß ich, wie dumm und verkommen man sein kann *Aha, Du warst beim letzten Familientreffen!*
Mein Name wird in jeder dreckigen Ecke gefürchtet *Also hast Du doch den Job als Putze bekommen!*	Niemand wird sehen, daß ich so schlecht kämpfe wie Du *Du kannst so schnell davonlaufen?*
Überall in der Karibik kennt man meine Klinge *Zu schade, daß Dich überhaupt niemand kennt!*	Dein verbogenes Schwert wird mich nie berühren *Du wirst Deine rostige Klinge nie wieder sehen!*
Nur ich habe das Geschick eines echten Meisters *Vielleicht solltest Du es endlich mal benutzen!*	Sind alle Männer so, dann heirate ich ein Schwein *Hattest Du das nicht vor kurzem getan?*
Soll ich Dir jetzt eine Nachhilfestunde geben? *Willst Du mich mit Deinem Geschwafel ermüden?*	Nach meinem letzten Kampf war meine Hand blutüberströmt *Aha, mal wieder in der Nase gebohrt?*
Kluge Gegner rennen weg, wenn sie mich sehen *Auch bevor sie deinen Atem riechen?*	Ich habe nur einmal einen Feigling wie Dich getroffen *Er muß Dir das Fechten beigebracht haben!*
Ich werde jeden Tropfen Blut aus dir melken *Wie passend, Du kämpfst wie eine Kuh!*	Alles was Du sagst, ist dumm *Ich wollte, daß Du dich wie zu Hause fühlst!*
Jetzt gibt es keine Finte mehr, die Dir hilft *Doch, doch, Du hast sie nur nie gelernt!*	Mein Schwert wird Dich in tausend Stücke schneiden *Dann mach nicht damit rum wie mit einem Staubwedel!*

Zurück im Städtchen, erweckt das dritte Haus auf der rechten Seite die Aufmerksamkeit des Helden. Hier wird ein gewisser Otis festgehalten - selbstverständlich völlig zu Unrecht (Antworten unwichtig). Nach einem kurzen Gespräch geht Guybrush zum Händler, um Pfefferminzbonbons zu kaufen.

Beim zweiten Treffen mit Otis gesellt sich der Sheriff dazu, mit dem Guybrush es sich durch eine flapsige Bemerkung gründlich verdirbt (1, 1, 1, 1, 2, 1, 2, 1, zu Shinetop 1).

Guybrush erinnert sich an ein paar merkwürdig gelbe Blumen, die im zweiten Bild des Irrgartens vor sich hin wucherten. Mit ihnen versetzt er das Fleisch (benutze Fleischeintopf mit gelben Blumen). Am Haus der Gouvernante wirft er den Braten den tollwütigen Piranha-Pudeln zum Fraß vor, die umgehend in tiefen Schlaf sinken.

In der Villa der Regentin schnappt er sich dann zunächst die Vase, bevor er das Zimmer durch die rechte Tür verläßt. Das Auge des Gesetzes tritt prompt auf den Plan. Es folgt eine Trickfilmsequenz, in deren Verlauf allerhand zu Bruch geht, Guybrush gleichzeitig aber auch eine Packung Rattengift ergattert. Otis freut sich so sehr über dieses Mitbringsel, daß er einen Kuchen herausrückt (Gib Rattengift an Gefangener). Wie nicht anders zu erwarten, erweist sich die Torte als Versteck für eines der beliebtesten Ausbruchswerkzeuge (Öffne Torte): eine Feile. Im Haus der Herrscherin hechtet der Einbrecher durch das Loch in der Wand und kommt in den Besitz des wertvollen Idols. Von der Hausherrin zur Rede gestellt, hilft nur ein Spruch aus dem Vokabular eines gewissen Indiana Jones weiter (3). Der Weg scheint frei für eine zärtliche Romanze, doch gleichgültig, wie sehr er sich auch bemüht, sein Liebeswerben bleibt (vorerst) erfolglos (Antworten unerheblich).



Guybrush und seine guten Taten: Den gefangenen Otis wird er freilassen

Sheriff Shinetop ist sauer wegen der Blamage, die er eben erlitten hat (Antwort egal). Also befördert er Guybrush kurzerhand ins Meer. Doch wer ein echter Pirat werden will, der kann locker zehn Minuten lang die Luft anhalten. Übrigens: Das Idol unter Wasser zu vergessen, wäre ein schwerer Fehler.

Nun fehlt eigentlich nur noch ein zünftiger Schatz. Der Inselbewohner verscherbelt Guybrush am Eingang des Städtchens gegen teures Geld eine eher nutzlose Karte mit Tanzschritten (2, 3). Um das Geheimnis von Melee Island schneller zu lösen, hilft folgender Wegweiser durch das Labyrinth:

An der Gabelung	
Bild 1:	*Oben*
Bild 2:	*Links*
Bild 3:	*Zweiter Eingang rechts oben*
Bild 4:	*Links*
Bild 5:	*Oben*
Bild 6:	*Links*
Bild 7:	*Oben*
Bild 8:	*Oben*
Bild 9:	*Rechts*
Bild 10:	*Links*
Bild 11:	*Oben*

Im rechten Bild befindet sich ein Kreuz, das offensichtlich die Lage des Schatzes markiert. Nach Stunden emsigen Grabens entdeckt Guy zwar keine Reichtümer, aber immerhin ein beweiskräftiges T-Shirt. Zurück im Ort, erfährt der frisch Verliebte an den Docks von der Entführung seiner Herzdame und bekommt eine Notiz in die Hände gedrückt (2).

Die Scumm Bar ist zu so früher Stunde noch wie leergefegt. Einige tröstende Worte, und Guy darf dem Koch beim Aufräumen helfen (2, 2, 2). Als Lohn der Mühe



In der Villa der Gouverneurin bleibt nicht viel heil

erhält er fünf Bierkrüge. Die Gläser eignen sich hervorragend zum Transport des ätzenden Grogs aus der Küche. Auf dem Weg zu Otis muß das Zeug immer mal wieder in ein anderes Behältnis umgefüllt werden, damit nichts verloren geht.

Die explosive Mischung aus Kerosin, Alkohol und zahlreichen „geheimen Zutaten" knackt selbst die gesicherte Gefängnistür. Nach kurzer Debatte macht sich der Freigelassene zwar aus dem Staub, verspricht aber, bei der Befreiung der Gouvernante zu helfen (1, 1).

Als nächstes heuert Guybrush den bulligen Meathook an, der am nordöstlichen Ende der Insel haust. Mit dem Gummihuhn gleitet er zu diesem Zweck zunächst gekonnt über den Abgrund (Benutze Huhn mit Kabel). Die erste Unterredung verläuft zwar im Sand (2, 1, 1). Doch als er beim zweiten Mal die Notiz hervorkramt, sieht selbst der ängstliche Muskelmann die Bedeutung der Mission ein (1, 3).

Mit dem gleichen Trick bezirzt der Möchtegern-Pirat die Schwertmeisterin. Jetzt fehlt nur noch ein Schiff für die große Fahrt (1, 3).

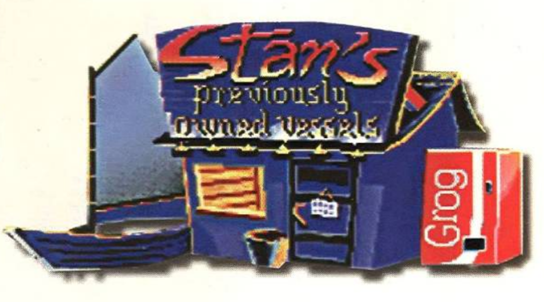
Mit 172 Goldstücken und einem Gummihuhn ist es da freilich nicht getan: Während des ersten Verkaufsgesprächs verweist der geschwätzige Bootshändler Stan auf die Möglichkeit einer Bürgschaft beim örtlichen Krämer (3, 2, 3, 5).

Der verweigert Guybrush mangels Einkommensnachweis prompt das Darlehen, gibt aber unvorsichtigerweise die Kombination seines Geldschranks preis (2, Antwort egal). Sie lautet: Ziehen, Drücken, Drücken, Drücken, Ziehen, Ziehen, Ziehen, Ziehen, Drücken, Drücken, Drücken, Drücken. Im Safe liegt das gesuchte Formular.

Bei Stan entbrennt ein lautstarker Handel um das billigste Schiff. Nachdem alle Extras abgelehnt wurden, sinkt der Preis auf 7300.



Guybrush kann, ohne mit der Wimper zu zucken, 10 Minuten die Luft anhalten



Ein erstes Angebot von 3000 bleibt genauso erfolglos wie die nächsthöhere Offerte. Nur wenn Guy 5000 auf den Tisch legt, darf er das Beinahe-Wrack sein eigen nennen (2, 3, 4, 1, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 3, 3, 2, 3, 4, 1, 3, 2, 4, 1, 3, 2, 4). Am Steg treffen sich alle Crew-Mitglieder (Antworten nebensächlich): Guybrush, Carla, Meathook und Otis stechen in See.

Die Reise

In der Kabine des frischgebackenen Kapitäns steht ein Federkiel mit passendem Tintenfaß, der später für eine seltsame Suppe nötig sein wird. Von ihr berichtet das Logbuch des vorherigen Schiffseigners, das in der linken Schreibtischschublade liegt. Zurück an Deck, schnappt sich der Pirat die Totenkopfflagge vom Mast und steigt durch die Luke hinab in den Rumpf des Schiffs. Von hier aus führt eine weitere Klappe in den Vorratsraum. Die Fässer links enthalten Schießpulver, von dem Guy zwei Unzen mitnimmt. In der rechten Ecke steht eine Truhe, die ohne größere Probleme eine Flasche guten Weines preisgibt. Das Seil darf auf keinen Fall vergessen werden!

Die Küche befindet sich weiter oben (oberes Bild links). In Erinnerung an sein Zirkusabenteuer steckt Guybrush den Kochtopf ein. Im Schrank darüber liegen Frühstücksflocken, die nicht nur herrlich am Gaumen kleben, sondern auch eine Überraschung bergen: Diesmal ist es ein kleiner Schlüssel, der den Schrank im Kapitänszimmer aufschließt. Statt Juwelen und Schmuck enthält die Schatztruhe Zimtstangen und ein seltsames Rezept. In der Küche wird die Kochanweisung den vorhandenen Zutaten angepaßt. In die Suppe kommen:

1	*Zimtstange*
4	*Pfefferminzbonbons*
1	*Totenkopf in Form der Flagge*
1	*Tropfen Tinte*
2	*Spritzer Wein*
3	*Löffel Frühstücksflocken*
	das Gummihuhn
	eine Prise Schießpulver



Weiß immer einen Weg, um an sein Geld zu kommen: Allround-Talent Stan

Die unvermeidliche Explosion versetzt alle Crewmitglieder in einen tiefen Schlaf. Als sie nach Tagen der Benommenheit wieder erwachen, liegt Monkey Island bereits in Sichtweite. Zum wiederholten Mal holt sich Guybrush aus der Speisekammer zweifachen Sprengstoff-Nachschub. An Deck wandert das Dynamit ins Kanonenrohr, das Seil muß als Lunte herhalten. An der Feuerstelle in der Küche entzündet er die Visitenkarte, die Stan jedem Kunden unweigerlich aufdrängt.
Um auch den zweiten Kanonenritt zu überstehen, genügt es, den Topf über das Haupt zu stülpen. Einer Bruchlandung auf der Affeninsel steht nichts mehr im Weg.

Monkey Island

Am Bananenbaum haben die einheimischen Kannibalen eine Nachricht befestigt, die Guybrush, wie alle noch folgenden Botschaften, sorgfältig studiert. Die herumliegende Banane als Wegzehrung mitgehen zu lassen, kann nicht schaden. Aber nun ab in den Dschungel! Auf der Übersichtskarte geht der Held nach links ins nächste Bild und dort zum alten Fort. Hier haust der Einsiedler Hermann Tootbrot. Es lohnt sich allerdings kaum, ein Gespräch mit ihm anzufangen (3). Ein leichter Tritt, und das Kanonenrohr stürzt um. Guy holt sich Fernrohr, die Kanonenkugel, ein Seil und etwas Schießpulver, bevor er nach unten zum nächsten Strand geht. Geisterpirat Le Chuck hat hier eine Botschaft hinterlassen, die erste Hinweise auf den Verbleib der Gouverneurin enthält. Der Lösung der Entführung kommt Guy durch einen weiteren Zettel näher, der an der Flußgabelung (rechtes Bild, ganz nach oben) neben einem Stein liegt.

Bei genauerer Betrachtung entpuppt sich der scheinbar ganz normale Felsbrocken als praktischer Feuerstein, der gleich noch gebraucht wird. Zuerst aber erklimmt der Held über die Brücke und die Stufen eine kleine Anhöhe. Aha, da hängt ja schon wieder eine kleine Bekanntmachung!
Die wunderbare Tropenlandschaft wird von einem primitiven Kunstwerk verschandelt, an dem Guy so lange zieht, bis es genau in seine Richtung zeigt. Es geht noch ein Stück höher: Auf der Aussichtsplattform wirft er durchs Fernrohr einen Blick auf den Strand. Der Bananenbaum dort wird Opfer einer Kettenreaktion, die Guybrush durch Anschieben des Steins auslöst.

Eine Etage tiefer liegt bereits die nächste Nachricht parat. Ganz unten am Fluß legt Guy Sprengstoff auf den Damm. Der Feuerstein schlägt Funken, sobald man ihn an der Kanonenkugel reibt. Die Explosion reißt den Damm in Stücke, und Guybrush treibt ein paar Sekunden lang ziemlich hilflos im Fluß. Der Strom mündet in einen Teich. Neben dem unvermeidlichen Zettel ist dort ein zweites Seil zu entdecken. Auf dem Weg zum Ausgangspunkt verwehrt kurz vor dem Strand eine tiefe Schlucht Guybrush das Weiterkommen. Kurzerhand verwendet er die beiden Seile nacheinander zusammen mit dem Ast und einem knorrigen Baumstumpf. Unten finden sich zwei Paddel, ohne die das Ruderboot am Strand wenig Sinn machen würde.

Einmal in die Nußschale eingestiegen, rudert Guybrush drei Bilder im Uhrzeigersinn weiter und legt dort am Strand an. Nachdem er sich den neuesten Zettel durchgelesen hat, führt sein Weg ins eingezeichnete Dorf der Kannibalen.

Ganz links haben vegetarisch angehauchte Menschenfresser eine Obstschale plaziert, in der vor allem die Banane Aufmerksamkeit verdient. Beim Fluchtversuch stellen sich dem Jungpiraten die gar nicht mal unfreundlichen Einheimischen in den Weg. Das Geständnis und eine milde Gabe helfen nicht weiter - allerdings wandert er zuerst in eine Art Gefängnis und erst später (vielleicht) in den Kochtopf (3, gib „irgendeinen Gegenstand“ an Kannibalen).

In der schmucklosen Unterkunft liegen ein Totenkopf, Tootbrots Bananenpflücker sowie eine Notiz. Als Guybrush den Boden etwas genauer untersucht, fällt ihm eine lose Platte auf, unter der sich ein Geheimgang auftut. Während die Kannibalen über die schmackhafteste Zubereitungsart debattieren, stiehlt sich das Festmahl unbemerkt fort.

Am Strand rudert Guybrush mit seinem Kahn zwei Bilder weiter nach unten. Dort, wo das Inselabenteuer begann, liegen jetzt zwei weitere Bananen unter dem ziemlich ramponierten Baum.

Fünf der gelben Früchte genügen, um den Affen im nahegelegenen Dschungel gefügig zu machen (Gib Banane an Affe). Das Tierchen im Schlepptau, begibt sich Guy zu Fuß nach ganz oben rechts, ohne dabei den Wasserweg zu kreuzen.

Dem Schild „Privateigentum! Zutritt strengstens verboten!" schenkt er keine besondere Beachtung. Neugierig vergreift sich Guybrush an der Nase des hinteren Totempfahls, woraufhin sich eine Tür im Zaun öffnet.

Der quietschfidele Begleiter tut es seinem neuen Herrchen gleich, sobald es ihn losläßt (die Pforte bleibt für den Rest des Spiels offen). Aus der reichhaltigen Auswahl vor dem riesigen Affenkopf paßt nur die kleinste Statue ins Gepäck.

Es geht zurück ins Dorf, wo die Kannibalen das Kunstwerk dankend entgegennehmen (Gib Götzenbild an Kannibalen). Dann lassen sie den Abenteurer allein Derart unbeobachtet, stibitzt Guybrush aus dem Gefängnis zu seiner linken den Bananenpflücker, der beim Ausbruch aus Platzgründen zurückbleiben mußte.

Bei Tootbrot, der gerade in der Gegend herumlungert, tauscht er das Werkzeug gegen den Schlüssel zum Affenkopf (Gib Bananenpflücker an Herrmann Tootbrot). Sobald er diesen in das rechte Ohr des steinernen Schimpansen einführt, öffnet sich auf wundersame Weise der Eingang zu einem unterirdischen Labyrinth.

Ganz ohne Kompaß ist man hier allerdings verloren. Nach einem eingehenden Gespräch überreichen die Menschenfresser Guybrush ihr Navigationsinstrument, einen sprechenden Schädel (1, 1, 1, 3, 1, 2, 2, 1). Vorher muß er ihnen aber schon den Prospekt zum Thema Navigation und den Schlüssel aushändigen.

Vom Eingang des Labyrinths führt eine simple Strategie zum Geisterhafen: Immer erst den Kopf des „Navigators" betrachten, der dann jeweils die Richtung verrät. Am Geisterschiff kommt Guybrush um eine Unterredung mit einem untoten Körperteil nicht herum, das schließlich sein Unsichtbarkeits-Halsband zur Verfügung stellt (2, 2, 3, 3, 1, 3, 3).



Guybrush und seine erste Crew



Der Vorratsraum birgt ungeahnte Schätze



Land in Sicht...



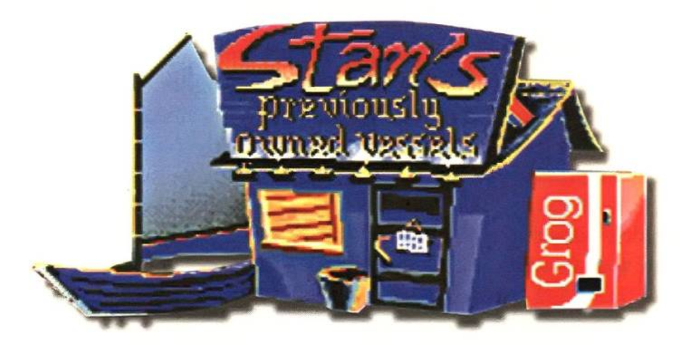
Zombiepirat Le Chuck mit einem seiner Schergen

Jetzt kann der Abenteurer LeChucks Schiff unbemerkt betreten. Die Tür zur Linken führt in die Kajüte des Kapitäns. Mit Hilfe von Stans Werbegeschenk, einem Magnetkompaß, ergattert Guy den kleinen Schlüssel (Benütze Magnetkompaß mit Schlüssel).

Vom Deck führt eine Klappe in die beiden durch einen Durchgang miteinander verbundenen Lagerräume. Im zweiten Zimmer wartet eine Feder, mit der Guybrush die Füße des schlafenden Geistes im Nebenraum traktiert (Schau an schlafender Geisterpirat, Benütze Geisterfeder mit schlafender Geisterpirat). Daraufhin läßt der Betrunkene eine Flasche Grog fallen.

Sobald er sich wieder im rechten Raum befindet, öffnet Guybrush mit Hilfe des kleinen Schlüssels die Luke. Unten bewacht eine Ratte einen Behälter mit Frittierfett. Kurz nachdem Guy etwas Grog auf den herumstehenden Teller geträufelt hat, kippt das Tierchen volltrunken zur Seite.

Mit dem Schmierfett begibt der Jungpirat sich an Deck und ölt die knarrende Tür zur Rechten. Im Werkzeugraum dahinter liegen Geisterwerkzeuge, die den Geistertresor unten rechts im Lager öffnen. In ihm befindet sich die Voodoo-Wurzel, nach der die Kannibalen verzweifelt Ausschau halten.





LeChucks Schiff – niemand sonst kann über Lava segeln

Die Arbeit auf dem Schiff wäre damit erledigt. Den Weg ins Dorf übernimmt das Programm. Während die Stammesältesten zum Dank einen Zaubertrank brauen, vertreibt sich Guy die Zeit mit einem dreiköpfigen Affen (1). Nachdem er in die Höhle zurückgekehrt ist, entdeckt er einen vereinsamten Wach-Geist, der von der Abreise der „Schein-Piraten" nach Melee Island erzählt (2, 1, 1, 2, 1, 2, 1). Aus heiterem Himmel versammelt sich die Crew um den Helden, und es geht zurück in die Heimat.

Das Finale

Beim Versuch, vom Steg nach rechts ins Städtchen zu gelangen, stellt sich dem Piratenkapitän Guybrush ein Geist in den Weg. Glücklicherweise bekommt ihm das magische Getränk nicht besonders gut (1). Ähnlich übel ergeht es seinem Kumpel, der vor dem Torbogen wartet (1, 2). Inzwischen hat Le Chuck die Gouvernante vor den Traualtar gezerrt. Unerschrocken unterbricht Guybrush die Zeremonie im zweiten Haus auf der rechten Seite, gleich hinter dem Krämerladen (4). Das Wortgefecht mit Le Chuck entwickelt sich zum Desaster, und zu allem Überfluß versagt das Geistergift im wichtigsten Moment seinen Dienst (3, 2, 2, 4). Unverhofft findet sich der Held in einem Grog-Automaten wieder. Nur wenn er schnell ist, erhascht er die Flasche mit Malzbier und bläst mit ihr dem Widersacher das Lebenslichtlein aus.

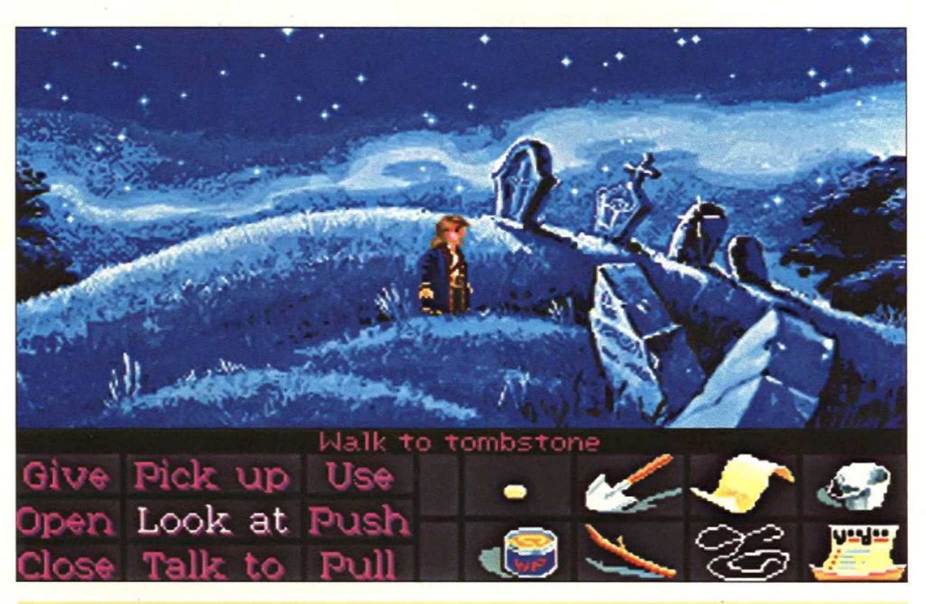
Zum Schluß löst sich die Gefahr in einem bombastischen Feuerwerk auf. Guybrush und Harley flirten ein wenig, dann verabschieden sich die Programmierer (2, 3) - auf ein baldiges Wiedersehen in Monkey Island II!



MONKEY ISLAND 2: LE CHUCKS REVENGE

CLASSIC

Im ersten Teil des verrückten Piraten-Abenteuers hatte Guybrush Threepwood wohl zuviel von Robert L. Stephenson gelesen und davon geträumt, einmal ein richtiger Pirat zu werden. Doch mit dem Geisterkapitän Le Chuck hatte er nicht gerechnet, und auch jetzt macht dieser ihm wieder das Leben schwer.

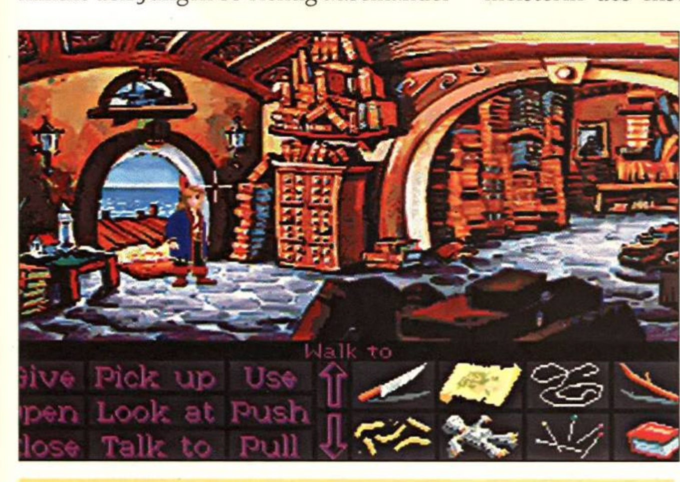


Guybrush auf dem Friedhof

Teil 1: The Largo Embargo

Die vorliegende Lösung bezieht sich auf die englische Version des Adventures: Guybrush hängt mal wieder in Woodtick herum, der Hauptstadt von Scabb Island. Die Story beginnt nicht grade erfreulich, denn als er eine Schaufel vom Schild nehmen will (rechts), taucht der lokale Oberfreibeuter Largo Le Grande auf und nimmt den Jungen so richtig auseinander (beim Versuch, den Bildschirm zu verlassen). Seine wenigen Habseligkeiten hat er im Handumdrehen verloren, nur an der Schaufel scheint Largo kein Interesse zu haben.

Guybrush marschiert mit seinem Grabwerkzeug haßerfüllt zum Sumpf. Na warte! Dort liegt statt eines Boots ein Sarg am Steg. Schwimmt astrein, so 'ne toten Mannes Kiste! Ächzend setzt sich das seltsame Gefährt mit seinem Passagier nach rechts in Bewegung. Der Pechvogel rudert, bis er einen großen Totenkopf erreicht. Drinnen wartet Mojo Voodoo, die Hexenmeisterin des Inselreichs. Bevor er der Dame seine Aufwartung macht, nimmt Guybrush noch die Kordel neben dem Schädel links im Bild an sich.



Hier werkelt Kartograph Wally

Während der Privataudienz fragt er die Schamanin nach dem ASH-2-Live-Präparat, nach Largo Le Grande und geeigneten Möglichkeiten, es dem gierigen Schlimmfinger heimzuzahlen. Mojo verrät unserem Helden die Zutaten, die sie für ein Voodoo-Püppchen des Racheopfers benötigt.

Derart informiert, paddelt Guy schon wesentlich besser gelaunt zum Steg zurück und marschiert zum Friedhof. Dort geht es den Hügel hinauf (hinten). Oben beginnt er die Schippe zu schwingen und buddelt eine Grube aus, die sich als letzte Ruhestätte von Largos Uropa erweist. Ein kleines „Andenken" in Form eines modrigen Knochens wandert in Guybrushs Inventar. Auf dem Rückweg nach Woodtick liest er am Strand einen Stecken auf.

Bald ragen die Masten der Schiffe wieder vor ihm auf, und er besucht Wally, den Kartographen. Er findet ihn hinter der zweiten Tür von rechts. Na, was ist denn das für ein Stück Papier da rechts am Boden? Er hebt es auf. Wally läßt sich keineswegs bei seiner Arbeit stören und legt hin und wieder sein Monokel ab. Guybrush wartet einen günstigen Moment ab und schnappt sich fix die Augengläser des Kartenzeichners. Dann gibt er so schnell wie möglich Fersengeld.

Nach kurzer Zeit entdeckt der Schelm die Bloody Lip Bar. Durch das zerbrochene Fenster (vorne) steigt unser Meisterpirat in die schwimmende Taverne ein. Offenbar ist er in der Küche gelandet. Auf dem Küchentisch liegt ein langes Messer. Er klettert nach oben. An Deck informiert ein Schild, daß der Barkeeper nach Verstärkung sucht. Aha, vielleicht eine Gelegenheit, die mageren Finanzen wieder etwas aufzubessern!

Hinten, ganz links im Bild, hat ein heruntergekommener Ausflugdampfer festgemacht, auf dem der Schurke Largo in einer engen Kajüte haust. Um dem Empfangs-Chef Beine zu machen, schneidet Guy vorne rechts den gefährlich wirkenden Alligator los. Das Biest reißt den Rachen auf, und im Handumdrehen ist Guybrush alleine. In aller Ruhe kann er die leckeren Käsehäppchen aus dem Topf unten an sich nehmen. Dann beschließt er, Largos vier Wänden einen Besuch abzustatten. Was ist das für eine urige Perücke auf dem Schreibtisch? Schwupps, schon hat er sie sich geangelt. Rechts vom Hotel-Eingang gammelt ein altes Wrack vor sich hin, dem der Stromer anschließend ebenfalls einen kleinen Besuch abstattet. Wer beim Versuch, den Eimer zu erhaschen, die erste Antwortmöglichkeit anklickt, hat von den drei verschlafenen Piraten - Teil eins läßt grüßen - nichts zu befürchten.

Größere Schwierigkeiten bereitet da schon die Ratte auf dem Deck. Erfahren im Bau von Fallen, zimmert Guybrush mit Hilfe des Kartons eine Falle für den Nager zusammen: Er stützt den offenen Karton mit dem Stöckchen vom Strand ab, bindet die Kordel daran und wirft einige Käsebröckchen als Köder darunter. Es dauert gar nicht lange, und das Nagetier nähert sich vorsichtig der Falle. Gespannt wartet Guybrush, bis die Ratte ganz unter der Kiste steckt, und reißt dann schnell die Stütze weg. Der Karton plumpst hinab, und das Tier ist gefangen.



Die drei Piraten kennt Guybrush noch aus dem ersten Teil

Zufrieden sucht der erfolgreiche Rattenjäger die Bar auf; er nimmt hierzu den normalen Weg durch den Eingang am Bug. Guybrush schüttet sich mehrere Grogs hinter die Binde (den Barkeeper mehrmals nach Grog fragen). Da taucht Largo in der Schänke auf und rotzt schlechtgelaunt an die Wand. Guybrush nimmt angewidert sein Stückchen Papier, das er beim Kartenzeichner Wally mitgenommen hat, und entfernt die Sauerei - weil er dadurch etwas für seine Voodoo-Zauber erhält. Dann klettert er noch einmal durchs Fenster in die Küche und versenkt die Ratte im Suppentopf auf dem Herd. Soll der Kerl doch die Ratte fressen! Anschließend kehrt er zum Barkeeper zurück, als sei nichts geschehen, und besitzt auch noch die Frechheit, während der Unterhaltung mit dem Mann am Tresen eine Suppe zu bestellen.



Mit dem Alligator im Rücken arbeitet der Empfangschef gleich viel schneller

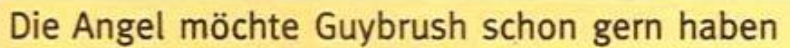
Natürlich bekommt er unweigerlich den Teller mit der Ratte. Das ist selbst für eine Piratenkneipe ein bißchen viel, und den Koch werden sie wohl demnächst kielholen. Jedenfalls ist schlagartig die Stelle des Küchenchefs frei, und Guybrush zögert nicht lange: Furchtlos nimmt er das Angebot an, nicht ohne das Gehalt für die erste Woche im voraus zu kassieren. So marschiert er mit leidlich vollem Säckel nochmals zum Sumpf und füllt dort einen Eimer mit Schlamm - Rache ist Blutwurst! Der Lausebengel sucht Largos Unterkunft auf und montiert den Eimer kunstvoll über der Eingangstür. Dann wartet er auf seinen Erzfeind.

Als Largo schließlich hereinpoltert, findet der Eimer sicher sein Ziel, und Guybrush sieht einen heftig fluchenden und schimpfenden Largo in Richtung Mad Marty's Wäscherei abrücken. Vorsichtig folgt er der Gestalt. Sobald reine Luft ist, eilt er zurück zum Hotel und verrammelt die Zimmertür. Aha, da klebt ja auch schon der Abholschein für das verschmutzte Hemd! Feixend krallt sich Guybrush den Schein und geht zur Wäscherei. Marty ist wirklich nicht der Hellste, und so fällt es Guy nicht sonderlich schwer, auch das letzte Utensil für den Voodoo-Schabernack zu erobern. Auf zu Mojo!

Die alte Hexe bastelt aus dem vollgerotzten Papierfetzen, dem Hemd, Uropas knochigen Resten und Lagos stinkiger Perücke ein allerliebstes Voodoo-Püppchen. Die für eine zünftige Läuterung unentbehrlichen Stecknadeln gibt's gratis dazu.

Irgendwie hat Largo aber von dem Komplott gegen ihn Wind bekommen. Guybrush hat also keine Zeit zu verlieren und muß die Stecknadeln so schnell wie möglich ins Püppchen rammen, sobald er dem verhaßten Largo in seiner Bude gegenübersteht. Es folgt eine längere Filmsequenz, in der unser Held erfahren muß, daß Geisterpirat Le Chuck noch lange nicht tot ist. Meister Threepwood bleibt nichts




Die Angel möchte Guybrush schon gern haben



Ziemlich viel Blech vor der Hütte

anderes übrig, als die Insel schnellstmöglich zu verlassen. Im Westen von Scabb Island bietet Captain Dread günstige Tagestouren an. Im Verlauf der Unterhaltung erfährt Guy, welche Ziele der zugekiffte Rasta normalerweise so ansteuert. Als Lohn für die Überfahrt will er lediglich das Monokel vom Kartenzeichner haben. Guybrush trennt sich nur allzu gerne davon, um dafür die Insel verlassen zu können.

Teil 2: The Four Pieces

Das geht ja wirklich gut los! Kaum hat Guybrush seinen Zielort Phatt Island erreicht, fällt er der Polizei in die Hände. Die netten Herren stecken ihn in eine nette Gefängniszelle mit ebenso netten Eisenstäben im Fenster. Guy inspiziert wütend seine neue Bleibe und entdeckt unter der Matratze einen Stock, mit dessen Hilfe er den Knochen aus der Nachbarzelle fischt (links). Das gute Stück lockt den hungrigen Wachhund an, und Guybrush kann den Schlüssel zur Tür ergattern. Bevor er sich an die frische Luft verabschiedet, schnappt sich Guybrush noch die beiden Umschläge vom Regal. Im ersten entdeckt er seine Habseligkeiten, im zweiten findet er eine Banane und einen Schlüssel.
Draußen zieht es den entflohenen Häftling nach rechts hinten zum Pier. Dem alten Mann lügt der Freizeit-Freibeuter vor, er sei ein großartiger Fischer. Es kommt zum Wettbewerb: Wer den größten Brocken an Land zieht, gewinnt die Angelrute des Alten. Neben den sportlichen Aktivitäten kommt auch die Gripsgymnastik nicht zu kurz: In der Bücherei am Ort nimmt Guy zunächst die Linse aus dem Miniatur-Leuchtturm an sich, bevor er den Bibliothekar um einen Mitgliedsausweis bittet. Im Karteikasten erregen vor allem das Sachbuch „Great Ship Disasters" sowie „Joy of Hex" seine Aufmerksamkeit (wer Probleme hat, die Schmöker zu finden, schaut einfach unter D und R nach).

Beide Meisterwerke leiht sich Guybrush zusammen mit einem dritten Buch aus. Welches das ist, spielt keine Rolle. Anschließend sucht er den Palast des Gouverneurs auf (mit Hilfe der Übersichtskarte).

Ohne Umschweife betritt Guybrush das Gebäude. Auf dem Weg ins Schlafgemach hält ein Wächter den unbekannten Besucher auf und verlangt eine Erklärung. Guybrush faselt schlagfertig etwas von einer Verwechslung und einem Feuer in der Küche und kann tatsächlich passieren. Phatt hält gerade ein Nickerchen. Auf seinem fetten Bauch schaukelt ein Buch mit Piraten-Zitaten. Vorsichtig schleicht sich Guy an und tauscht das kostbare Werk gegen eines seiner Bücher aus - gegen das wertlose natürlich. Es folgt eine Sequenz, die ein wenig an „Indiana Jones und der Tempel des Todes" erinnert. Danach geht es zurück in die Stadt.

Hinter der Bücherei zweigen zwei kleine Gäßchen ab. Guybrush betritt das erstbeste und trifft zwei Gauner beim Roulette-Spiel. Er schaut ihnen so lange zu, bis die Kugel gerollt ist, und folgt dem Gewinner in die zweite Gasse. Hier wird er Zeuge einer seltsamen Prozedur, bei der die nächste Gewinnzahl festgelegt wird. Gar nicht dumm, klopft Guybrush an die Tür und beobachtet genau, wie viele Finger ihm sein Gesprächspartner zuerst vorhält. Die Zahl entspricht genau dem Code, den der gute Mann hören will, bevor er das Ergebnis der nächsten Roulette-Ausspielung preisgibt. Ausgestattet mit dieser Information, geht er an den Spieltisch. Bei der getürkten Ausspielung kommt Guy in den Besitz einer Eintrittskarte zu Elaine Harleys Kostümfete auf dem Nachbar-Archipel Booty Island. Vom Erfolg angespornt, zockt er auch noch zwei Zirkuskarten und reichlich Bargeld ab. Dazu muß er nur die Schummelprozedur von vorhin zweimal wiederholen.

Voller Vorfreude auf das Wiedersehen mit seiner Angebeteten aus dem ersten Teil stolziert Guybrush (ganz nach rechts) zu Captain Dreads Schiff. Bevor es mit Reggae-Rhythmen Richtung Booty Island geht, schnappt er sich noch den Papageien-Beutel vom Bord des Kahns. Nach kurzer Überfahrt stattet er zuerst dem Antiquitätenladen auf der Trauminsel einen Besuch ab. Dort ersteht er eine Säge und das Warnschild. Um den Papageien im Zimmer vom Spiegel wegzulocken, hängt Guybrush Dreads Federvieh-Beutel vor das Schild. Danach wechseln auch die Tröte und der Spiegel ihren Besitzer. Das erste Stück der Karte will der Verkäufer jedoch nur im Tausch gegen einen anderen wertvollen Gegenstand herausrücken.

Unverrichteter Dinge schaut Guybrush auf dem Weg durch den Ort im Kostümshop vorbei. Allzu hübsch sieht die Verkleidung für Elaines Fest zwar nicht aus, dafür gibt sich der Verkäufer aber auch mit einer Einladung als Bezahlung zufrieden. Beim Schaufensterbummel stößt unser Südsee-Tourist auf Kate, der er eines ihrer Flugblätter abschwatzt. Er sucht den Palast des Gouverneurs auf (über die Karte der Insel). Guybrushs Maskerade überzeugt die kostümierte Wache am Rande des Grundstücks von den friedlichen Absichten des Besuchers.

Um die Villa herum führt ein Weg zum Hintereingang. Guybrush checkt die Lage und veranstaltet dann ein Heidengetöse mit den Blechtonnen. Sofort stürzt der Koch heraus, um das große Unglück vor dem Haus ja nicht zu verpassen. Als er den Lausebengel entdeckt, verfolgt er ihn laut schimpfend um das Haus



herum, doch Guy ist besser im Training und hängt den Meister der Küchenschürze locker ab. Als die beiden den Bau einmal umrundet haben, schlüpft Guy durch den offenen Kücheneingang in die Festhalle, wo sich die Gäste sehr stilvoll langweilen.

Guybrush läßt den Blick schweifen. Fast sofort fällt ihm das Bild an der Wand auf. Ist das etwa der zweite Teil der Karte? Er hat richtig kombiniert. Doch wie soll er vor all den Leuten drankommen? Guy hat gar nicht erst Zeit für große Pläne, denn der Wachhund schlägt an, und man schleppt den Gefangenen zur Gouvernante Harley. Guy ist nicht faul und überschüttet die eitle Tante nur so mit Komplimenten. So weit, so gut - seine Haut hat er fürs erste gerettet. Dummerweise hat Elaine den Kartenfetzen aus dem Fenster fallen lassen, wo ihn der Wind zu fassen bekommt und zu einer der Klippen weht. Das Teil muß sich Guybrush unbedingt wieder angeln!

Käpten Dread schippert den Kartenjäger nach Phatt Island, wo dieser seinen Preisfisch beim alten Mann gegen die Angel eintauscht. Hoffentlich ist das gute Stück überhaupt noch da! Auf dem Absatz kehrt, und die Reise geht zurück nach Booty Island. Dort hält es unser Freak für richtig, noch einmal das Haus der Gouvernante aufzusuchen - heimlich, versteht sich. Aus ihrem Zimmer entwendet er das Paddel, das über ihrem Bett hängt. Schon wieder beginnt der verflixte Köter zu kläffen. Guybrush schnauzt ihn ordentlich zusammen und nimmt das Biest kurzerhand mit.

Oben an den Klippen wirft Guybrush die Angel aus und fischt nach dem Papierfetzen, den er auch glücklich zu fassen bekommt. Wie das Schicksal so will, stößt im letzten Augenblick eine Möve auf das kostbare Stück herab und schnappt es von der Angel. Fluchend verfolgt Guybrush sie mit den Augen. Der Vogel läßt sich mit seiner Beute auf dem größten Baum der Insel nieder. Anscheinend hat die Möve nun begriffen, daß der helle Fetzen nichts zum Fressen ist. Keuchend erreicht Guybrush wenig später den Baum und überlegt sich, wie er da wohl am besten hinaufkommt. Das Paddel leistet wertvolle Dienste: Guy steckt es kurzerhand in eine Höhlung im Holz. Leider erweist sich die ganze Geschichte als nicht ganz so stabil, wie er sich das vorgestellt hat. Plötzlich kracht es laut und vernehmlich, das dünne Brettchen splittert, und Guy saust abwärts. Der Aufprall ist knallhart, und der Klettermaxe sieht die Sternlein tanzen.

Als er wieder aufwacht, schmerzt der ganze Schädel, und an seinem Hinterkopf prangt eine prächtige Beule. Das Paddel ist völlig zerstört, und Guy beschließt, es beim Tischler auf Scabb Island in Reparatur zu geben (links). Nebenan bei Wally kann er sich endlich für das Monokel revanchieren und legt die Linse auf den Tisch. Eine kleine Erfrischung käme jetzt gerade recht. Also ordert der Freizeit-Pirat in der Bloody Lip Bar insgesamt drei Drinks, den Strohhalm gibt's gratis dazu. Im Verlauf des Gesprächs stellt sich heraus, daß Kate alle Flaschen des äußerst bekömmlichen „Near Grog" aufgekauft hat.

Während der Unterhaltung versucht sich die ganze Zeit ein kleines Äffchen am Piano als Alleinunterhalter - allerdings ohne sonderlich großen Erfolg. Um dem entsetzlichen Geklimpere Einhalt zu gebieten, knotet Guy eine Banane ans Metronom. Solchen Verlockungen kann der affige Entertainer natürlich nicht widerstehen und hüpft der gelben Frucht hinterher. Wenig später sinkt er hypnotisiert zur Seite. Nun besitzt Guybrush neben einem Kläffer auch noch einen klavierspielenden Affen.

Es wird langsam Zeit, mal wieder für Verwirrung zu sorgen, und so geht es den drei Piraten auf dem Wäschereischiff ans Holzbein - und zwar in des Wortes wahrster Bedeutung: Mit der Säge trennt Guybrush die Prothesen ab. Die Jungs bekommen erst gar nichts mit, denn der Rum hat mal wieder seine Wirkung getan. Als einer der Piraten aufwacht und die Bescherung sieht, bittet er den Tischler um schnelle Erste Hilfe. Der Holzwurm macht sich unverzüglich auf die Socken, und seine Werkstatt ist verwaist - erstklassige Gelegenheit, um Hammer und Nägel einzusacken.

Guy begibt sich nun zurück zum Riesenbaum. Dort bringt er das Paddel in Position, greift die darunterliegende Planke und plaziert diese in die nächste Öffnung. Dann steigt er hinauf und baut die untere Sprosse ab, um sie weiter oben wieder anzubringen. So geht es zwar nur sehr langsam und mühsam voran, aber nach einer Weile schwebt der Klettermaxe schon in ziemlicher Höhe und erreicht schließlich den Wipfel. Wie zum Teufel kommt das Fernrohr in den Baumwipfel (mitnehmen)? Und wo ist die Leiter, die einmal zum Baumhaus geführt haben muß? Etwas weiter unten sitzt der diebische Vogel auf einem ganzen Stapel Karten. Anscheinend sammelt er jede Art von Papier. Gut, daß Guy den Köter der Gouvernante mit auf den Baum geschleppt hat! Die Spürnase des Kläffers findet im Handumdrehen die richtige Karte aus dem Papierhaufen heraus. Endlich! Jetzt muß das seltsame Gespann nur noch heil den Baum hinunterkommen.

Sobald er wieder im Städtchen ist, sucht Guybrush erst mal den Totengräber Stan auf (hinten rechts). Stan ist sehr engagiert und jederzeit bereit, die Geräumigkeit seiner Särge auch mal vorzuführen,



Soviel Glück kann auch nur Guybrush haben: Genau auf dem größten Baum der Insel muß das Federvieh landen



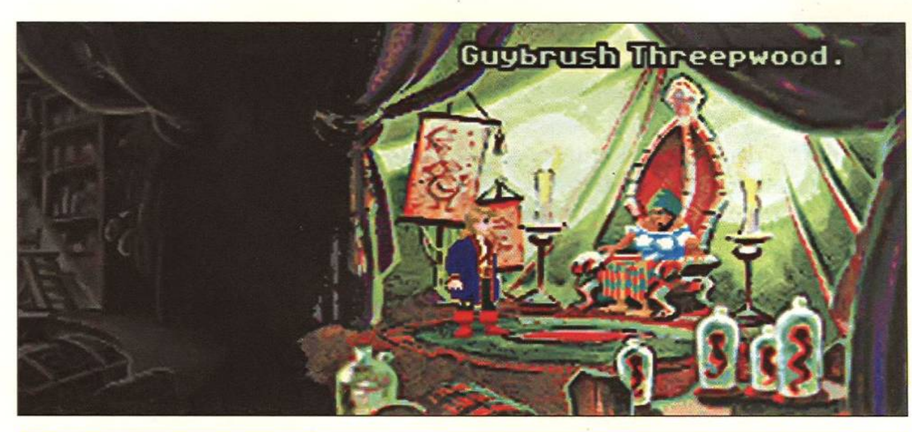
Bald heißt es wieder „Segel setzen"

indem er selbst probeliegt. Guy ist ein arger Schuft: Kaum hat es sich Meister Stan in einem seiner Lieblingsstücke gemütlich gemacht, zückt er Hammer und Nägel und nagelt den Sargdeckel fest. Hinter dem Tresen hängt der Schlüssel zur Krypta auf Scabb Island. Guy schnappt ihn sich.

Als wäre nichts gewesen, tritt er kurz darauf wieder auf die Straße hinaus. Ganz in der Nähe findet ein Weitspuck-Wettbewerb statt. Guybrush nähert sich bis zur ersten Meßmarke in Form eines kleinen Fähnchens. Er bläst rotzfrech in sein Horn, woraufhin der Aufseher sich für kurze Zeit aus dem Staub macht. Fix vertauscht der Lausebengel die Meßfähnchen, dann genehmigt er sich einen Weitspucker-Spezial-Cocktail (aus blauem und gelbem Drink), den er geräuschvoll mit dem Strohhalm schlürft. Nach soviel Doping genügt es völlig, gelangweilt ins Publikum zu starren, vornehmlich der Zuschauerin rechts auf den Schal. Am Schal kann Guy prima erkennen, wann der Wind günstig steht. Spuckste nach Lee, geht's in die See, spuckste nach Luv, kommt's wieder ruff! Guy holt sich einen Grünen vom kleinen Zeh hoch (auf Pootie klicken), und der Sieg ist ihm gewiß. Vom künstlerischen Aspekt her gibt die Trophäe nicht so sehr viel her, trotzdem macht der Antiquitätenhändler satte 6000 Goldstücke für die Plakette locker – mehr als genug, um bei Kate ein Schiff zu chartern und sich endlich auf die Suche nach dem verschollenen „Mad Monkey" zu machen.

Natürlich hat so eine Expedition ohne gründliche Vorabrecherchen wenig Sinn. Guybrush schmökert also ausgiebig in dem alten Schinken „Great Ship Desasters" und kundschaftet die genaue Stelle des Unglücks aus. So schaukelt sein Schiffchen aufs Meer hinaus und erreicht bald die entsprechende Stelle. Guy taucht hinab zu dem gesunkenen Wrack und montiert die Galionsfigur vom Bug ab. Danach schnorchelt er, sich nach links wendend, zum Anker seines Boots und ruckt einige Male am Tau. Das ist das Zeichen für Kate, ihn wieder an Bord zu ziehen.

Nun geht es zurück nach Booty-Island, wo das Andenken im Aniquitätenladen seinen Besitzer wechselt. Lohn der Mühe ist der zweite Teil der Karte. Siegessicher segelt Guybrush mit Captain Dread nach Scabb Island. Dort betritt er mit Hilfe von Stans Schlüssel die Krypta und versucht sich als Leichenschänder: Am letzten Sarg (rechts hinten) kramt er den Schmöker mit den berühmten Piraten-Sprüchen hervor und vergleicht den Inhalt mit der



Mojo, die Voodoo-Zauberin

Inschrift. Da es sich hier ganz offensichtlich um die gesuchte prominente Persönlichkeit handelt, schiebt Guy den Deckel zur Seite und entdeckt ein Häufchen Asche. Er kratzt die Überreste zusammen und konsultiert wenig später Sumpf-Lady Mojo zum Thema Wiederbelebung.

Im Vorzimmer packt er zu diesem Zweck das entsprechende Reagenzglas ein. Mangels Praxis ist der guten Voodoo-Frau leider das Rezept für den Ash-2-Life-Trunk entfallen. „Joy of Hex" weiß allerdings Rat. Kaum ist die Leiche von den Toten auferstanden, hat Guybrush die undankbare Aufgabe, dem Monster sein Ableben mitzuteilen. Um seine letzte Ruhe wiederzufinden, übergibt der Geist dem Piratenverschnitt den Schlüssel zu seinem Strandhaus. Dort löscht dieser wie vereinbart das Licht und läuft zur Krypta zurück. Eine weitere Wiederbelebung samt kurzem Small Talk später ist Guybrush stolzer Besitzer des dritten Kartenteils. Das letzte Stück liegt auf Phatt Island versteckt.

Zuerst ist Kate dran: Guybrush überklebt seinen eigenen Steckbrief mit ihrem Flugblatt. Das hat sie nun davon, allen Grog aufzukaufen! Guybrush sucht den Knast auf, schnappt einen Umschlag vom Board und entdeckt eine Flasche des sanften Gebräus. Er nimmt das Stück unter den Arm und wandert zu den Wasserfällen (mit Hilfe der Übersichtskarte). Oben an der Quelle setzt er seinen verdutzten Affen auf die Winde, und der Strom versiegt. Unten klafft sogleich eine Mulde. Nichts wie hinein und durch den Geheimtunnel rauf zur Burg! Guybrush begegnet einem Piraten, der ihn nach ein paar Sätzen zum Wettsaufen einlädt. Steht der Humpen auf dem Tisch, verläßt der Gegner den Raum. Der Inhalt des Krugs wandert in den Blumentopf und wird durch die Light-Ausgabe ersetzt. So ist es kein Wunder, daß Guybrush seinen Herausforderer im wahrsten Sinne des Wortes unter den Tisch trinkt.

Bei der anschließenden Inspektion des Zimmers entschließt er sich, dem Rahmen rechts einen Spiegel zu verpassen und für frische Luft zu sorgen. Draußen vor dem Gebäude verschandelt eine häßliche Statue die Natur. Richtet Guybrush das Teleskop auf sie, fällt ein Lichtstrahl durchs offene Fenster und spiegelt sich an einem bestimmten Ziegel links wider. Genau diesen Stein schiebt der Held beiseite, und eine Mulde tut sich auf. Drinnen steht ein Skelett, das den vierten Kartenausschnitt umklammert, voilà! Fehlt nur noch jemand, der die Fundstücke richtig zusammenklebt. Kartenzeichner Wally auf Scabb Island ist dafür genau der Richtige. Anscheinend hat er den Monokel-Diebstahl schon längst vergessen. Als Gegenleistung bittet er den Schatzsucher, einen Liebestrank bei Mojo abzuholen. Bevor das Aphrodisiakum im Sumpf einen neuen Besitzer findet, hat Mojo eine Vision...

Guybrush rudert schnellstmöglich nach Woodtick zurück. Wally ist verschwunden – entführt vom Geisterpiraten Le Chuck, wie die Nachricht auf dem Tisch verrät. Wieder in sumpfigen Gefilden, wirft Guybrush einen Blick auf den Sex-Trunk und stiefelt anschließend zu der Kiste, die jetzt im Morast steht. Adressiert ist der Container an Le Chuck, also öffnet Guy ihn, klettert hinein und wartet, bis die Leute vom Expreßdienst ihn wegbringen.

Teil 3: Le Chucks Fortress

Wally schwebt bereits in großer Gefahr, als Guybrush endlich die Festung des Geisterkapitäns erreicht. Er stürzt nach rechts die Treppe hoch und durch den großen Saal hindurch



zum Wegweiser auf den Flur. Hinter dem Knochenhaufen (rechts) führt eine Tür hinab in den Kerker. Dort fristet der arme Kartenmacher sein trauriges Dasein. Der Zellenschlüssel muß her, ansonsten ist an eine Befreiung nicht zu denken! Oben bei den Knochen kramt Guy den Papierfetzen (aus Part 1) hervor und liest den Songtext. In ihm ist von einem ganz bestimmten Skelett die Rede. Das muß er finden (auf den Korpus klicken und weitergehen, die zweite Strophe des Lieds lesen und das Skelett suchen).

Kaum hat er alle vier Verse des Gruselschlagers abgearbeitet, steht Guybrush vor einer großen Tür, die über und über mit Schlüssellöchern übersät ist. Trotzdem kann er den Raum ohne weiteres betreten und den Schlüssel neben Le Chucks Thron entwenden. Doch da folgt die böse Überraschung: Der Geisterkapitän taucht selbst auf und befördert den ungebetenen Besucher zu Wally in das finstere Verlies. In einer Verzweiflungsaktion saugt Guybrush den grünen Drink (aus der Bar) mit dem Strohhalm ein. Siehe da, der Pirat hat seinen Speichelfluß auf wundersame Weise voll unter Kontrolle! Er zielt auf die untere linke Ecke des Schilds rechts von sich (mit dem Mauspfeil anpeilen) und spuckt kräftig. Die Kerze erlischt, und alle Gefahr ist gebannt.

Weil im Dunkeln zwar gut munkeln, aber nicht allzu toll abenteuern ist, macht Guy mit den Streichhölzern aus Mojos Tüte Licht. Bummm ...

Teil 4: Dinky Island

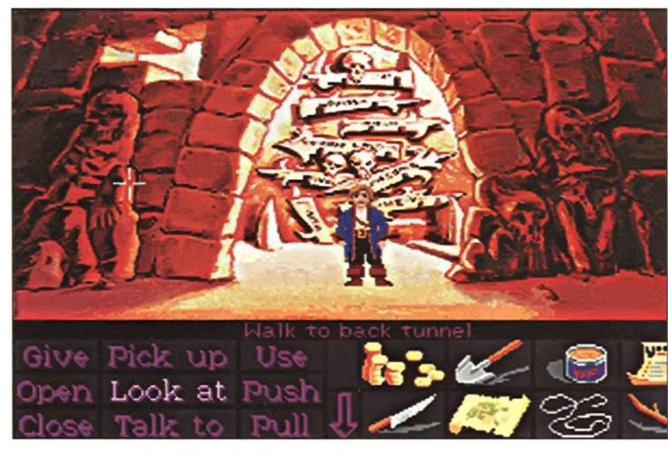
Auf der Schatzinsel Dinky Island angekommen, wimmelt er William Tootbroot mit der Antwort „all colours" ab. Dann schnappt er sich das Brecheisen unten links und das Martiniglas. Das Glas füllt er mit Meerwasser und destilliert die Brühe anschließend mit Hilfe der Maschine im Bild. Dabei fällt ihm eine Flasche auf, die im Wasser treibt. Er fischt sie heraus und zertrümmert sie an dem kleinen Felsen. Ein sprechender Papagei lenkt ihn ab. Er entdeckt einen Keks in dem Faß, auf dem der Vogel sitzt, und verfüttert ihn an das bunte Federvieh. Auf diese Weise erhält er den ersten von drei Hinweisen auf den Fundort des Schatzes. Er macht sich wieder auf die Suche (links) und wandert in den Dschungel. An der Kreuzung geht es westwärts. Nach kurzem Fußmarsch erreicht er einen Baum, an dem eine Plastiktüte baumelt.

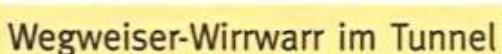
Mit dem scharfen Flaschenhals des zertrümmerten Glases trennt er den Beutel ab. Ein komisches Zeug purzelt zu Boden, das sich bei genauerer Untersuchung als Backmischung für Salzcracker entpuppt. Aus ihr zaubert Guybrush zwei weitere Kekse, indem er den Instant-Mix mit Wasser aufgießt. Er begibt sich zurück an die Kreuzung. Dort läuft er nach oben (rechts durch zwei Bildschirme hindurch), bis er bei der Kiste voller Sprengstoff anlangt. Um an den explosiven Stoff heranzukommen, entfernt er das Seil und knackt die Kiste mit der Brechstange. Der Papagei flattert vorbei. Für ihn sind die beiden Kekse bestimmt. Anhand der Wegbeschreibung läuft Guybrush zum großen X und hebt dort mit der Schaufel eine Grube aus. Da ein Granitblock jedes Weiterkommen verhindert, entzündet er mit Hilfe der Streichhölzer den Sprengstoff und wirft die Ladung in den Schacht. Lautes Krachen folgt, und Guybrush findet sich auf einem Pfeiler wieder. Der Schatz ist zum Greifen nahe.

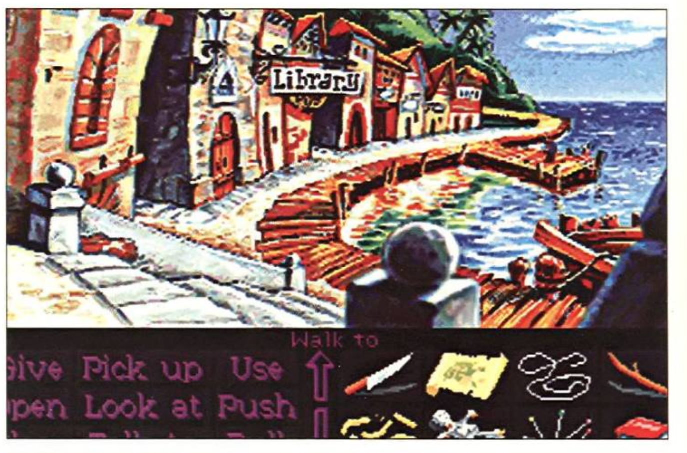
Unser Held verknotet das Brecheisen mit dem Seil. Dann befestigt er das Lasso am Pfeiler (oben rechts). Wie nicht anders zu erwarten, versagt die waghalsige Konstruktion, und Guybrush stürzt hinab ins Dunkel. Jetzt muß der Spieler mit der Maus erst einmal den Lichtschalter ausfindig machen, bevor es weitergeht. Bei Licht betrachtet, entdeckt der Abenteurer gleich das Kärtchen inmitten des Trümmerhaufens. Am Ende des dunklen Tunnels liegt rechts eine Erste-Hilfe-Station. Hier stibitzt Guybrush dem Skelett den Schädel und holt aus der linken Schreibtischschublade die Spritze.

Im Zimmer nebenan stehen zahlreiche Kartons herum, aus denen er die Puppe und das Malzbier mitgehen läßt. Nochmals einen Raum weiter, und Guybrush steht vor dem Grog-Automaten aus dem ersten Teil. Wenn er jetzt ein paarmal auf den Münzauswurf drückt, erregt er Le Chucks Aufmerksamkeit. Als der Geisterpirat hereinstürmt, um nach dem Rechten zu sehen, klaut er ihm die Unterhose. Erbost zaubert der Erzrivale Guy an einen anderen Ort. Unverdrossen läuft er zum Getränkespender zurück und spielt erneut am Einwurf herum. Als der Geisterkapitän wieder hereintobt, drückt er ihm Stans Taschentuch in die Hände. Das Tuch bekam Guy automatisch während der Sargvorführung.

Keine Voodoo-Magie der Welt kann unseren Helden nun davon abhalten, zum Aufzug nach links vorne zu gehen. Gerade in dem Moment, als auch Le Chuck die Kabine betreten will, drückt er den UP-Knopf. Oben angekommen, ist Guybrush dann stolzer Besitzer einiger Barthaare des Monsters. Es bleibt nun genügend Zeit, aus Bart, Totenkopf, Taschentuch, Unterwäsche und der Puppe ein Voodoo-Maskottchen zu basteln. Dazu wandern die besagten Gegenstände vom Inventar in Mojos Tasche. Einmal schütteln, fertig. Unten am Grog-Automaten lockt Guybrush seinen Erzrivalen ein letztes Mal mit dem Münz-Trick an. Als er erscheint, bohrt er erst die Spritze in die Puppe, bevor er ihr ein Bein ausreißt. Le Chuck ist erledigt ...




Wegweiser-Wirrwarr im Tunnel



Städtchen mit Meeresblick

CHEATS, CODES UND TRICKS

Army Men



Was da brennt, ist vielleicht der Baum – oder riecht es hier nach Plastik?

Probleme beim Einschmelzen der feindlichen Plastikkrieger? Mit den folgenden Cheats haben die Sorgen ein Ende. Sie werden nach dem Drücken der Escape-Taste eingegeben:

Succumb	Spieler verliert das Szenario
Triumph	Spieler gewinnt das Szenario
Omnisicient	Schaltet zwischen der normalen und einer allwissenden Ansicht aller Truppen um
Pyromancer	Schaltet die Explosion auf den rechten Button
Aeroballistics	Fügt volle Luftunterstützung hinzu
Invulnerable	Macht den Sergeant unverwundbar
Paralysis	Hält den Feind an seinem Platz fest
Telekinetic	Teleportiert den Sergeant an einen beliebigen Ort überall auf der Welt (Zuerst in den Scroll-Modus wechseln und das Zielgebiet aussuchen)
Plethora	Füllt die Munition wieder auf
Occultation	Stealth-Modus (Der Sergeant wird nicht entdeckt, so lange er nicht schießt)
Kahuna	Vereint die Wrkung von Pyromancer, omniscient und invulnerability

Cabela's Big Game Hunter

Um hier seine Finanzen etwas aufzupolieren, speichert man das Inventory und öffnet die Datei mit dem Notepad als Textdatei. In der letzten Zeile ist das Vermögen eingetragen, das man nun einfach ändern kann.



„Army Men“ kann man auch im Internet über „Heat.Net“ spielen

Dark Colony



Unten ist die besagte Chat-Leiste zu sehen

Sind die Aliens einfach unschlagbar? Keine Bange, diese Tricks verhelfen der Menschheit zum Sieg! Die Cheats werden in der „Chat-Leiste“ (die Leiste unten am Bildschirm, in der die Computer-Nachrichten auftauchen) eingegeben.

SLAG NET	Zeigt die ganze Karte.
WE NEED EQUIPMENT	Verhilft dem Spieler zu 10 000 Petra (Achtung: In Multiplayerspielen erhält sie jeder!)

Deadly Tide

Geht Ihnen unter Wasser ständig die Luft aus, bevor das Levelende erreicht ist? Mit



Auf geht's! Mit dem Cheat heißt es „freie Fahrt“.

folgendem Trick kommen Sie trotzdem voran:

Wenn Sie „poseidon“ als Spielername wählen, erhalten Sie Zugang zu jedem Level.

Die by the Sword

Der „Monster & Schwerter“-Action-Knaller ist keineswegs leicht zu meistern, darum hier noch einmal die um einige neue Tricks ergänzte Liste aller hilfreichen Schummeleien.

Um die Cheats für „Die by the Sword“ einzugeben, muß man während des Spiels F1 gedrückt halten:

Cheats, Codes und Tricks

mukor	Gottmodus
qsave	Schnellspeichern
pause	Hält das Spiel an
frame	Ein Screenshot wird gespeichert
golrg	Macht den Spieler größer (dieser Code läßt sich mehrfach eingeben, um noch größer zu werden.
btiny	Macht den Spieler wieder kleiner.
tough	Stellt den Schwierigkeitsgrad ein
mecam	Ansicht von der ersten Person
gocam	Schaltet auf eine stationäre Kamera um
spcam	Schaltet auf eine feindliche Kamera um
bamff	Schickt den Spieler ans Ende des Levels
gamma	Stellt den Gamma-Level ein
dedly	Waffenverbesserungen
sepku	Tötet den Spieler
	Nur als kleine Spaßeinlage:
bills	Eine Art Demo-Show
ifall	Haut einen von den Socken
hicup	Wirft einen durch die Gegend
silky	Dümmere Monster
lunar	Geringere Schwerkraft
funky	Die Tastenbelegung wird vertauscht
catch	„Out of World Trapping" - Umschalter
aiaim	KI-Schalter
agrav	Schwerelosigkeit
	Debugger:
bzone	Ändert die Grafik WireFrame/ Shading/Nichts/Normal
fpers	Zeigt die „Sound Cache Misses"
goura	Gouraud-Shading
ntrud	Wählt einen Feind aus
plane	Zeigt die Schutz- und Schadenspunkte an
nfade	Ein- und Ausschalten des Pallate-Fadings
gmode	Schneller Motorräder (macht alles schneller)
colid	Zeigt mögliche Kollisionspunkte an
you can add	Gott-Modus, wenn die Main.exe ausgeführt wird; kann auch zum normalen Spiel benutzt werden

Forsaken (Hex-Level-Cheat)

Auch hier gilt, daß man wie bei allen Hex-Cheats vorher eine Sicherungskopie der zu ändernden Datei anlegen sollte. Bei „Forsaken" sind die Spieldateien im Verzeichnis SAVEGAME unter dem Forsaken-Ordner abgelegt. Die Spielstände heißen SAVExx.SAV , wobei xx der Platz ist, in dem sie gespeichert wurden.

Um jeden Level zu erreichen, kann man den Levelnamen ändern, der an der neunten dezimalen Position steht. Eventuell muß man das Ende längerer Levelnamen mit Nullen überschreiben. Ein Beispiel: Man nimmt ein Savegame aus Level drei und möchte in Level vier springen. Der alte Levelname nps-sp01 ist nun ein Zeichen länger, also ändert man die letzte Eins in eine Null (nicht im Text, sondern auf der Hex-Seite Nullen eintragen). Andersherum werden zu kurze Namen einfach überschrieben. In der folgenden Liste sind alle Levelnamen aufgeführt:

1	vol2
2	asubchb
3	nps-sp01
4	thermal
5	fedbankv
6	pship
7	spc-sp01
8	bio-sphere
9	nukerf
10	capship
11	space
12	high
13	military
14	azt-sp01 (der letzte offizielle Level)
15	azchb (geheimer Level)

Heroes of Might and Magic 2

Das Spiel ist schon ewig und drei Tage auf dem Markt, und doch gibt es kein Ende: Schon wieder wurden neue Zahlencodes entdeckt, mit denen der Gegner noch ein wenig leichter zu bekämpfen ist. Die folgenden Codes werden einfach während des Spiels eingegeben:

911	Das Szenario ist gewonnen
1313	Das Szenario ist verloren
1911	Sprung zum letzten Level
32167	Der markierte Held des Spielers bekommt fünf schwarze Drachen. Man wählt einen der Helden aus, und während man sich auf dem Kartenschirm befindet, gibt man den Code ein.
101495	Sofortige Aufklärung bzw. Entdecken
101111	Spieler erhält extra Gold
844691	Spieler erhält extra Erz
844690	Spieler erhält extra Kristalle
899101	Spieler erhält extra Diamanten
8675309	Zeigt die ganze Karte
123456789(0)	Spieler hat „extra" Glück im Kampf (eventuell muß die Null auch eingegeben werden, hängt von der Version ab)

Incoming

Sie sind schon Witzbolde, die „Incoming"-Programmierer: Wer die Adresse des Firmensitzes kennt, kommt zu dieser kleinen Mogelei: Wenn man im Hauptmenü **NUMBERONEDACRESTREET** eingibt, ändert sich das Menü, und diverse Check-Punkte stehen zur Verfügung.

Interstate 76: Nitro Pack

Um mehrere Varianten des Pheadra Rattler zu bekommen, sollte man folgende Codes verwenden:

HOTAIR	Heißluftballon
THETRUTHISHERE	UFO

Diese Codes wirken auch im Original-Spiel.



Negativer Score? Mit etwas mehr Planung geht es gleich besser

Lords of Magic

Ist es gar zu schwer, dem Bösen zu widerstehen, helfen vielleicht ein paar ganz und gar unritterliche Tricks. CTRL \ (Control - Backslash) öffnet den Cheat-Dialog. Darin gibt man folgende Cheats ein:

Jackpot	Man erhält 200 Gold, Kristalle und Bier.
Marathon	Die ausgewählte Gruppe erhält 1000 Bewegungspunkte.
Puff	Man bekommt Unterstützung von einem Drachen
Hocuspocus	Alle Zaubersprüche stehen zur Verfügung, und die ausgewählte Gruppe erhält 1000 Manapunkte

Mechwarrior: The Titanium Trilogy

Diese Cheatcodes funktionierten zunächst nur mit dem 3Dfx-Upgrade für „Mercenaries", aber in der neu erschienenen Trilogie klappen sie durchgehend: „Mechwarrior II", „Ghost Bear's Legacy" und „Mercenaries".

Man hält Ctrl+Shift+Alt gedrückt und gibt folgendes ein:

su	Unverwundbarkeit an/aus
is	Unbegrenzte Munition an/aus
oo	Wärmesucher an/aus
it	„Nuked" das aktuelle Ziel
re	Zerstört das aktuelle Ziel
in	Man bekommt die Sprungdüsen
cr	Unbegrenzter Treibstoff für die Sprungdüsen
li	Die Mission wird erfolgreich beendet
be	Schaltet die freie Rundumsicht ein

Need for Speed 3

Na, wie sieht es aus? „Need for Cheats"? Kein Problem! Diese Cheatcodes werden als Name im Optionen-Menü eingegeben:

amgmrc	Aktiviert den Mercedes Benz CLK GTR
gldfsh	Aktiviert die versteckte Strecke „Scorpio-7", ein Rennen in einer Unterwasser-Kolonie
1jagx	Aktiviert den Jaguar XJR15
mcityz	Aktiviert den „Empire City" Bonus-Track
mnbeam	Aktiviert „SpaceRace", ein Rennen auf einer Raumstation, mit einem netten Raumschiff, das außen angedockt hat
ytm aktiviert	„The Room", eine Strecke voller Spielzeuge in einem Kinderzimmer
rocket	Aktiviert den „El Nino" Bonus-Wagen, der einige Vorteile hat.
seeall	Wird als Cheat akzeptiert, die Wirkung ist nicht zu erkennen.
Spoilt	Alle Wagen stehen zur Verfügung inklusive „El Nino", dazu alle Strecken außer den versteckten. (Empire City, The Room, SpaceRace usw.)
xcav8	Aktiviert die versteckte Strecke „Caverns", ein Rennen in einem Käfig mit vielen Hindernissen und netten Lichteffekten
xcntry	Aktiviert die Strecke „AutoCross", ein Rennen in einem Canyon

Outwars (Retail-Version)

Es ist wahrlich gar nicht so einfach, der von Microsoft losgelassenen Alien-Plage Herr zu werden.... Geben Sie folgende Cheatcodes während des Spiels ein, dann wird es etwas einfacher:

keymaster	Unendliche Energie für das Jetpack
jump	Sprung in einen anderen Level, am Ende den Level anfügen (also: jumpDead o. jumpAnubis o. jumpJuggernaut o. jumpRagnarok o. jumpOasis)
macleod	Unverwundbarkeit
dirtyharry	Unbegrenzte Munition
thrasher	Feinde werden auf dem Radar angezeigt
buzz	Flügel
snipsnip	ändert das Geschlecht
weaponcam	Waffenkamera. Die Kamera folgt den Geschossen.
phantom	Mit F11 und F12 können die Gegner ausspioniert werden
timewarp	Uhr an/aus
sneakers	Schleichmodus
gohome	zur Startposition
framerate	Die Framerate wird angezeigt
singletrac	Einzeilige Nachrichten

derek7 , nocd, baumer, bigbrother und showall werden zwar als Cheats akzepiert, haben aber keine erkennbare Wirkung.

bigears	Zwischengeräusche an/aus
warpme	Funktioniert eventuell wie jump

In der Outwars-Demos sind folgende Cheatcodes wirksam:



Gefahr im Anflug? Die Cheats helfen weiter



Wer zu schnell auffällt, sollte mal den Schleichmodus probieren

singletrac Einzeilige	Nachrichten
killer	Trigger-Modus
macleod	Unsterblichkeit

Um an alle Waffen bzw. Kampfanzüge zu kommen, gibt es ebenfalls eine Möglichkeit. Im Spielmenü (bei Mehrspieler-Spiel) klickt man auf Ausrüstung, dann auf Anzüge. Nun wählt man den unteren Anzug (Kampfanzug) an. Während er hervorgehoben wird, drückt man den Down-Pfeil auf der Tastatur. Eventuell braucht man mehrere Anläufe. Dasselbe funktioniert auch bei den Waffen.

Outwars (Betaversion)

Diese beiden Cheats funktionieren nur bei der älteren Betaversion von „Outwars".

god	Unsichtbarkeit
tex	Happy Trigger-Modus

Pandemonium 2

Schon wieder neben den Steg gehüpft? Wer mit dem Überleben so seine Schwierigkeiten hat, wird sich vielleicht über etwas Hilfe freuen. Die Cheats zu „Pandemonium 2" werden als Paßwörter eingegeben.

IMMORTAL:	31 Leben
NEVERDIE:	Unsichtbarkeit
HORMONES:	Volle Gesundheit
GETACCES:	Level-Auswahl
OCMCKKEJ:	Level-Auswahl
MAKMYDAY:	Mehr Waffen
GONAHURL:	Rollende-Kamera-Ansicht
SKATBORD:	Geschwindigkeits-Modus
GENETICS:	Mutanten-Modus
ACIDDUDE:	Psychedelic Texturen
JUSTKIDN:	Die Monster haben die Fähigkeit, sich selber zu heilen

The Reap

Die folgenden Paßwörter verbessern die Chancen bei „The Reap" doch erheblich:

diesheepdie	Man startet mit besseren Waffen
absolutenot	Unverwundbarkeit
sdivinorum	Unendlich viele Leben
toughguy	Stärkere Gegner (verbessert die Chancen eher nicht ...)

Cheats, Codes und Tricks

Und hier noch ein paar Level-Codes:

2:	qbkcbedb
3:	cclcbudc
4:	5cmcb4fsb

Redline Racer



Nicht gleich den Kopf in den Sand stecken! Wenn es nicht mehr weiter geht, hilft der neue Cheat

Zur fröhlichen Raserei gibt es schon einige sattsam bekannte Tricks, aber dieser hier ist neu:

Wenn man **ABODE** als seinen Namen angibt, kann man alle Motorräder auswählen und auf allen Strecken fahren. Wer **dissent** als Name wählt, erhält mehr Ausrüstung.

StarCraft

Machen es die Aliens den Terranern gar zu schwer? Oder haben die Zerg keine Chance gegen die Protoss? Abhilfe naht! Hier eine Auflistung aller bisher bekannten Cheat-Codes für „StarCraft". Diese Codes sind nur im Einzelspielermodus wirksam. Man drückt Enter, gibt den Code ein und bestätigt ihn mit Enter. Zur Bestätigung erscheint die Nachricht „Cheat Enabled".

Cheat	Effekt
show me the money	Zusätzlich 10.000 Minerals und Gas
operation cwal	Erhöht die Baugeschwindigkeit (CWAL - can't wait any longer / Kann nicht länger warten)
the gathering	Unbegrenzt Energie
noglues	Der Computer kann keine Energie mehr nutzen
game over man	Sofortige Niederlage



Mal sehen, ob die Protoss gleich auch noch so schutzlos sind ...

Total Annihilation

Wer zwar mit dem Computergegner keine nennenswerte Probleme hat, sich aber immer gegenüber dem besten Kumpel im Multiplayer-Duell geschlagen geben muß, kann natürlich zwecks Herstellung der Chancengleichheit ein paar nicht ganz so saubere Tricks anwenden...

Diese Codes wirken nur im Multiplayer- oder Duellmodus!

Man drückt Enter für die Message-Box, drückt dann + und gibt den gewünschten Cheatcode ein:

ATM	1000 zusätzliche Einheiten Metall und Energie
Cdstart	Startet die CD-Musik
Contour #	Zeigt die 3D Konturen an. Statt # gibt man 1 bis 5 ein
Dither	Dithering statt Line of Sight
control #	Man bekommt die Kontrolle über eine andere Duell-KI
DoubleShot	Alle Waffen verursachen den doppelten Schaden
Halfshot	Alle Waffen verursachen nur noch den halben Schaden
Ilose	Man verliert das Spiel
Iwin	Man gewinnt das Spiel
Noenergy	Senkt die Energie auf Null
Nometal	Leert das Metall-Lager bis auf Null
noshake	Das Bild wackelt nicht mehr bei Explosionen
NowISee	Volle Karte und keine Line of Sight mehr
Radar	100 % Radarüberwachung
Sing	Die Einheiten singen nun, wenn sie Befehle bekommen
Switchalt	Mann kann mit der ALT- und den Zahlentasten zwischen den Squads umschalten
view #	Mann kann sehen, wieviel Metall und Energy der Gegner # hat

Kampagnen-Cheatcodes

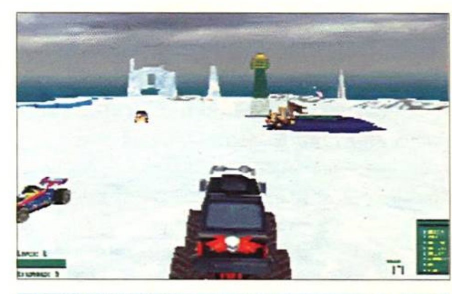
Um diesen Cheat zu aktivieren, klickt man auf das Single-Player-Icon. Wenn der Einzelspieler-Bildschirm auftaucht, gibt man DRDEATH ein (ob groß oder klein, ist egal). Daraufhin erscheint der Cavedog-Entertainment-Knochen zwischen „Load Game"- und „Previous Menu" -Icon auf der rechten Seite des Bildschirms.

Sobald man auf den Knochen klickt, gelangt man in einen „Play any Game"-Bildschirm, wo man jede „Total Annihilation"-Mission spielen kann, egal, ob man schon soweit gekommen ist oder nicht.

Kleines Gimmick

Wer auf dem Hauptbildschirm genau zwischen das Multiplayer- und das Exitzeichen klickt, kann die Endcredits zu sehen.

Twisted Metal 2



Schnee ade: Mit einem Cheat geht es gleich ganz heiß her

Ist das Metall immer noch nicht verbogen genug? Diese Cheatcodes werden immer mit dem Wort glorius vorweg eingegeben:

2hot	Homing Napalm
cusucka	Super Maschinengewehr
divine	Gott-Modus/Unbegrenzte Waffen
doubledown	Mehr Power für die Waffen

Beispiel: Um das Super-Maschinengewehr zu bekommen, gibt man „glorious cusucka" (ohne Anführungszeichen) ein. Im Charakter-Auswahlschirm kann man „glorious bigboy" für Minion und „glorious icecream" für Sweet Tooth eingeben. Für die Spezial-Levels wählt man ein Multiplayergame, dann „Host Game", um den Spielnamen einzugeben. Dort tippt man „dasbak" ein und bei „Stage Select" einen der folgenden Codes:

Tmburbs	Für Cyburbia
tmroof	Für die Twisted Metal 1 Dachszene
tmswamp	Für die Jetmoto Sumpfszene

Wing Commander: Prophecy

Um das Spielerleben bei „Wing Commander Prophecy" etwas einfacher zu gestalten, wurden „Hilfen" eingebaut, die sich mit diesen Cheatcodes aktivieren lassen:

MORETUNES:
Wird während des Flugs eingegeben, um die Musik-Steuerung zu aktivieren.

GOODTARGET:
Wird während des Flugs eingegeben, um ein Waffenturm-ähnliches Zielen zu ermöglichen (es muß nicht mehr das ganze Schiff gedreht werden).

ALSWANTSMORESHIPS:
Kann im Simulator eingegeben werden, um feindliche Schiffe zu fliegen.

DYNOMITE:
Wird während des Flugs eingegeben, um folgende Cheats zu ermöglichen:

F12:	Das aktuelle Ziel wird zerstört
CTRL + I:	Kein interner Schaden
CTRL + C:	Kollisionen an/aus
CTRL + K:	Aktiviert die Selbstzerstörung